Medusa Games™

Ruud van Visserwijks Mystiska Dödsfall

ETT UPPDRAG TILL GÖTTERDÄMMERUNG



LÅT OSS PRESENTERA
DEN SPÄNNANDE BERÄTTELSEN OM

Ruud van Visserwijks Mystiska Dödsfall

BÄR VITTNESMÅL TILL DET MEST
FRAPPERANDE OCH NACKHÅRSRESANDE
UPPDRAGET TILL GÖTTERDÄMMERUNG
SOM NÅGONSIN SKRIVITS

NEDPRÄNTAT AV DEN BERYKTADE
JÖRGEN KARLSSON

KORREKTURLÄST AV DEN KOMPROMISSLÖSE
MATTIAS RENSTRÖM

PUBLICERAT AV DET FÖRTRÄFFLIGA FOLKET PÅ
MEDUSA GAMES

INNEHÅLL

APPENDIX

SPELHJÄLPMEDEL

KARTOR

FÖRORD

Detta är det andra uppdraget som jag skrivit till Götterdämmerung och det lämpar sig bäst för 3-6 spelare. Uppdraget är tänkt att utspela sig i Nederländerna och i Afrika år 1754 men detta årtal kan med lätthet flyttas framåt eller bakåt i tiden. Dock bör uppdraget inte förpassas till efter den franska revolutionen 1789.

Uppdraget är främst tänkt att vara ett mysterium för att inte säga en resa in i det okända där skarpsinne och kunskap är betydligt viktigare egenskaper än styrka och eldkraft. Givetvis finns det situationer där rollpersonerna kan behöva visa upp sin flinkhet med värja och pistoler men dessa kan oftast undvikas om rollpersonerna är tillräckligt förslagna.

Detta uppdrag är också ett försök att lägga upp ett äventyr på ett litet annorlunda sätt. Jag har låtit mig uppmuntras av en rad olika diskussioner som hållits på olika forum och bloggar. I dessa diskussioner pratas det en hel del om att rollspelshobbyn behöver en kreativ revolution och att vi som konstruerar äventyr ska lämna våra upptrampade stigar och försöka lägga upp saker och ting på ett nytt sätt, ett modernt sätt. Förutom detta har jag inspirerats av Nils Hintzes texter i speltidningen Fenix. Även om jag inte har varit lika förnyande som Nils har han ändå visat ett annorlunda upplägg vars vägar ska bli intressanta att vandra.

Den största skillnaden i detta uppdrag jämfört med de jag tidigare har skrivit är att alla faktatexter är flyttade ut ur själva uppdraget och in i olika appendix. På detta sätt är texten i uppdraget koncentrerat på själva spelandet. Bara om spelledaren vill kan denne fördjupa sig i olika detaljer av uppdraget som presenteras i appendixen.

En annan sak jag har försökt uppmuntra i texten är att inte göra uppdraget för rälsat. Det är meningen att rollpersonernas handlande (inte spelledarens) ska driva uppdraget framåt. Därför är uppdraget ganska löst uppbyggt så att spelledaren med spelarnas hjälp kan fylla de luckor som saknas. Speciellt de långa färderna är skissartat beskrivna.

Jörgen Karlsson, april 2010

SAMMANFATTNING

Ruud van Visserwijks mystiska dödsfall är ett uppdrag som kan delas upp i två olika delar. Den första delen utspelar sig i Amsterdam där rollpersonerna får i uppdrag av köpmannen Leendert van Visserwijk att undersöka hans sons oförklarliga bortgång. När rollpersonerna gräver djupare i fallet inser de att sonen var involverad i en mystisk kult som tillber en afrikansk demon kallad Xolototh. Efter att kulten besegrats tar ledtrådarna slut i Amsterdam och rollpersonerna inser att svaret, om det finns något, finns i Afrika.

Den andra delen av uppdraget börjar med att rollpersonerna går i land på Guldkusten vid det nederländska fortet Elmina. Därifrån måste de upprepa den resa som den döde sonen gjorde för några år sedan i hopp om att hitta en avgörande ledtråd som ger svaret till sonens död. Målet för resan är dock mörkare och mer fasansfull än rollpersonerna någonsin kunnat ana.

I. INLEDNING

DET VISSERWIJKSKA PALATSET

Detta uppdrag börjar *in medias res;* rollpersonerna har redan blivit kontaktade och är nu på väg för att besöka sin tilltänkta uppdragsgivare. Det är kväll och en storm har dragit in från Nordsjön. Med ovädret följer regn och åska som får alla att känna en olycksbådande känsla. Den enda fördelen med regnet är att det renar stadens gator från borgarnas smuts och träck. Få människor syns till i detta oväder och de som ändå är ute ilar skyndsamt för att finna en torr plats för natten. Rollpersonerna börjar sin vandring i hamnen och hör både sång och palaver från de krogar de passerar längs vägen. De vandrar på stabila broar över tre kanaler och de korsar torget *De Dam* med sitt pampiga stadshus. Färden fortsätter sedan via kyrkan Westerkerk, där klärobskyrmålaren Rembrandt sägs vara begraven, till det Visserwijkska palatset som är målet för denna blöta kvällsvandring.

Det Visserwijkska palatset är ett vitt renässanspalats i tre våningar med en vackert välvd entréport och många symmetriska fönster. När rollpersonerna knackar på ytterdörren dröjer det inte lång tid innan den öppnas av en stramt svartklädd betjänt med vit peruk. Betjänten heter Geert och han visar högaktningsfullt in rollpersonerna i palatset. Det första som slår rollpersonerna är den lyx som palatset är byggd med. Det höga kassettaket, de smäckra kolonnerna och den väldiga fresken föreställande Johannes Döparen som döper Jesus Kristus i Jordanflodens vatten tar andan ur vilken kristen besökare som helst.

Geert håller upp en trearmad silverkandelaber med tända ljus så att rollpersonerna kan se fresken i all sin parkt innan han visar dem uppför en vacker trappa till andra våningen. Där öppnar han dörren till ett dunkelt bibliotek.

UPPDRAGET

I biblioteket sitter en gammal man i en läderfåtölj och stirrar på regnet som slår mot fönstret. Betjänten lämnar över kandelabern till en av rollpersonerna och drar sedan igen dörren bakom sig när han går. Mannen i fåtöljen heter Leendert van Visserwijk. Han är en av nederländernas rikaste köpmän och är känd för att vara lika hård som nitisk i sina förhandlinar. Leendert är i 60-årsålden, har blå ögon, spetsig näsa och smala vinröda läppar. I hans fasta blick kan en stor sorg skönjas som om han bar hela världens bekymmer på sina axlar.

Leendert hälsar rollpersonerna välkomna och bjuder alla på ett glas konjak. Efter några inledande artighetsfraser styr den gamle mannen in samtalet på sitt ärende och berättar varför han kallat på rollpersonerna. Leendert berättar att för en månad sedan gick hans son Ruud ur tiden under mystiska omständigheter. Ruud van Visserwijk hade hittats död i sin säng av sin fru Wendela utan tecken på yttre våld. Kroppen hade varit lekblek och hans ansikte uttryckte en obeskrivlig fasa som om han skrämts ihjäl. I sina händer höll Ruud, även efter sin död, krampaktigt fast vid en afrikansk ansiktsmask.

Vid denna tidpunkt i samtalet går Leendert till ett bord som finns i ett mörkt hörn av biblioteket. Mitt på bordet finns en purpurfärgad duk som övertäcker ett annat föremål. Leendert lyfter undan duken och visar den afrikanska ansiktsmasken för rollpersonerna. Han låter dem titta på den en stund men varnar samtidigt rollpersonerna för att ta den på sig.

Den gamle mannen berättar vidare att hans värld föll samman när hans son och arvtagaren av släktens handelshus dog. Från början trodde Leendert att sonen dött av naturliga orsaker men han har därefter fått anledning att ändra sig.

För det första ska en ung och frisk människa som inte ens fyllt 30 år tvärt bara dö. Det måste finnas en orsak och efter att ha konsulterat olika läkare har Leendert fått reda på att det finns gift från avlägsna platser som inte lämnar några spår efter sig. En person som har dött av tillsynes naturliga orsaker kan egentligen vara offer för en förgiftning.

För det andra har tjänstefolket i det Visserwijkska palatset uppmärksammat att mystiska personer under perioder har övervakat byggnaden. Leendert tror att dessa personer av någon okänd anledning är ute efter den afrikanska ansiktsmasken och bara väntar på rätt tillfälle att stjäla den. Leendert har dock vidtagit motåtgärder och anställt ett dussin österrikiska knektar som vaktar palatset dygnet runt.

För det tredje hade Leendert för några nätter sedan en fruktansvärd mardröm. Den handlade om Ruud som under en stjärnklar natt vandrade in i en stad som inte liknade någon annan som finns på denna jord. I staden blev Ruud tillfångatagen av afrikanska vildar som släpade sonen till en gigantisk grottöppning med en namnlös fasa gäckande i skuggorna. Skrikande av skräck hade Leendert vaknat kallsvettig i sin säng. Han är övertygad att drömmen var ett eko från det förflutna och att allt som inträffade i den en gång har inträffat på riktigt. Ruud hade nämligen under en av sina handelsresor besökt det avlägsna Afrika. En resa som sonen av någon okänd anledning vägrade att tala om.

När Leendert berättat klart om drömmen kommer köpmannen till kulmen av mötet. Han vill att rollpersonerna undersöker vad som har hänt hans son, om han blivit mördad eller dött under andra mystiska omständigheter. Leendert vill också veta var den afrikanska ansiktsmasken kommer ifrån, vem som tillverkat den och vad den används till. Om rollpersonerna kan besvara dessa frågor på ett tillfredsställande sätt så att Leendert kan få ro är han villig att betala dem den furstliga summan av 400 daler per person. Om rollpersonerna accepterar uppdraget får de behålla ansiktsmasken och visas därefter ut av betjänten Geert. Spelet kan börja.

SPINDELMASKEN

Den afrikanska ansiktsmasken som rollpersonerna får av Leendert van Visserwijk är en lika hantverksskicklig som grotesk skapelse. Faktum är att blotta åsynen av den blasfemiska masken vållar illamående och kalla kårar (skräckfaktor 3). Masken är tillverkad av en svart okänd metall och har vackra ornament av guld. Med lite fantasi kan masken tyckas föreställa en monstruös blandning mellan ett människoansikte och en spindel. Tusentals år av bortglömd historia tycks vara inristad i maskens linjer och hantverkaren som tillverkade den måste ha varit mycket skicklig. *Masken kallas hädanefter i texten för spindelmasken även om namnet inte gör dess namnlösa ondska rättvisa.*

Spindelmasken liknar inget föremål som rollpersonerna sett tidigare. Den som har masken i sin besittning vill helst inte se den utan har den helst inlindad i en duk i sin packning. Ändå finns det något fascinerande med spindelmasken och när mörkret faller kan en obeskrivlig lust att se masken infinna sig. Som om studerandet av dess omänskliga linjer skulle kunna avslöja dess hemlighet.

Om någon av rollpersonerna spänner fast spindelmasken för sitt ansikte kommer till en början ingenting att hända. Rollpersonen kommer dock nästkommande morgon att upptäcka 1T6+1 bölder utspridda över sin kropp. Bölderna är feta, svarta och något tycks röra sig i dem. Skär man upp en böld kommer ett dussintal små svarta spindlar att strömma ut från såret (skräckfaktor 6). Om man låter bölderna vara kommer de hur som helst att spricka sönder 1T6 dagar senare. Små svarta spindlar strömmar då ut precis som ovan och dessutom ger varje sprucken böld 1 skadepoäng i skada.



DRÖMMARNA

Vad rollpersonerna inte vet är att spindelmasken är en artefakt med många okända krafter. En av dem är att masken fungerar som en psykisk kanal mellan innehavaren och en afrikansk demon kallad Xolototh. Den av rollpersonerna som tar hand om spindelmasken kommer att drabbas av hemska mardrömmar likt den som Leendert van Visserwijk berättade om. Den första drömmen sker samma natt som mötet med Leendert och de övriga två med 1T6 dagars mellanrum (eller när spelledaren tycker att det passar). Varje mardröm är så hemsk och fasansfull att rollpersonen kommer vakna skrikande och kallsvettig.

Alla tre drömmar är skrivna som så att rollpersonen tror att denne vaknar upp på en okänd plats. De är alla också så verkliga och skräckinjagade att de har en skräckfaktor som rollpersonen drabbas av när denne verkligen vaknar.

DRÖM 1 (skräckfaktor 6)
När du slår upp ögonen ser du en stjärnklar himmel högt ovanför din liggande kropp. Du ser en stjärna falla och reser dig upp. Till din förvåning upptäcker du att du befinner dig i en främmande stad byggd i en arkitektur du inte känner till. Du vandrar försiktigt genom staden som verkar tyst och övergiven. Plötsligt hör du en viskande röst i vinden men du kan inte tyda några ord. En gnagande olustkänsla växer sig allt starkare inom dig när du närmar dig ett berg med en enorm grottöppning. Instinktivt förstår du att grottan är boning för en uråldrig ondska. Du hör hasande steg från mörkret som kommar allt närmare. Du drabbas av panik och börjar springa över ett fält. Du känner dig jagad och det sista du märker är hur mörkret slukar dig och allt blir svart.

DRÖM 2 (skräckfaktor 9)
När du slår upp ögonen märker du att du befinner dig i en okänd skog. Du beslutar dig för att gå mot några bergstoppar som du kan se i fjärran när du plötsligt hör trummor som börjar slå bakom dig. Ett spjut flyger förbi din högra axel och fastnar vibrerande i ett träd. Du grips av panik och börjar springa. Framför dig öppnar sig en avgrund som du måste hoppa över även om det är långt till andra sidan. Som en fjäder skjuter du iväg men du når inte fram. Hjälplöst faller du ner i en svart avgrund. Du sluter ögonen och inväntar den benkrossande smällen. Dock inträffar ingenting och när du öppnar ögonen är du åter i den okända staden. Denna gång är den dock inte övergiven utan befolkad av ett svart folk. Du försöker fly men starka armar lyfter upp dig och bär dig mot grottöppningen. -Xolototh, Xolototh, ropar folket. Du förstår att du ska offras till ondskan i berget och grips av panik. Du hör ditt hjärta slå att hårdare och det sista du märker är hur grottans fasansfulla mörker slukar dig och allt blir svart.

DRÖM 2 (skräckfaktor 12)
När du slår upp ögonen befinner du dig återigen i den okända staden. En liten svart häxdoktor som har spindelmasken för ansiktet kommer fram till dig och säger något på ett okänt språk. Därefter går ni tillsammans över ett fält tills ni kommer fram till grottöppningen. Ett avgudavrål hörs från grottan och trots att du är vettskrämd så kan du inte fly. Du vänder dig hastigt om men upptäcker att du är i ett kompakt mörker. Du förstår att du inte längre är utanför grottan, du är inne i den. Du drabbas av en besinningslös skräck och försöker fly genom mörkret. Du vet att du är jagad och i mörkret snubblar du så du blir tvungen att krypa fram på alla fyra. Plötsligt stannar du till, du förnimmar en uråldig ondska framför dig. Du försöker lugna ner dig men sedan ser du de röda ögonen och ett par drägglade käftar. Skräckslaget skriker du ut din fruktan när käftarna slår in i ditt mjuka kött. Allt blir svart.

Från den tredje drömmen vaknar inte rollpersonen upp direkt. Istället befinner sig denne i ett katatoniskt tillstånd som varar i 1T10 timmar. Under denna tid försöker rollpersonen att reorganisera sina tankar och de vilda minnesfragmenten från drömmarna. Rollpersonen går inte att väcka.

II. JAKTEN KAN BÖRJA

DE FÖRSTA LEDTRÅDARNA

Efter besöket på det Visserwijkska palatset är det upp till rollpersonerna att finna de ledtrådar som leder till ett klargörande av Ruud van Visserwijks död. Om spelarna har det lite svårt att komma på vad de skall göra får spelledaren ge dem en liten knuff i rätt riktning. Här följer lista över vad rollpersonerna troligast kommer att göra.

- En metallurgisk undersökning av spindelmasken.
- En antropologisk undersökning av spindelmasken.
- En ockult undersökning av spindelmasken.
- Ett förhör med Wendela van Visserwijk.
- En rättsmedicinsk undersökning av Ruud van Visserwijk döda kropp.
- En spaningsundersökning för att ta reda på vem det är som övervakar det Visserwijkska palatset.

METALLURGISK UNDERSÖKNING

Med ett lyckat Geologi-slag kan rollpersonerna fastslå att spindelmasken är tillverkad av två olika metaller. Den ena är guld medan den andra är en okänd svart metall. Det svarta metallens huvudegenskaper är att den är lätt, matt och mycket hård. Den liknar ingen metall som någon geolog eller metallurg i Nederländerna någonsin skådat.

Skulle rollpersonerna ta spindelmasken till Amsterdams Universistet *(athenaeum illustre)* eller till någon annan med geologiska/metallurgiska kunskaper kommer de att bli hänvisade till en herre vid namn Jaan de Vries som sägs vara landets ledande expert på metaller och deras egenskaper.

Jaan de Vries bor i ett litet tegelhus i södra delarna av staden som det inte är svårt att hitta till. Jaan kommer att bli mycket intresserad ifall rollpersonerna visar upp spindelmasken för honom. Han kan på rak hand inte ge någon information förutom att metallen är magnetisk. Därför föreslår Jaan att han får en flisa av metallen att utföra experiment på. Går rollpersonerna med på detta tas flisan från insidan av masken. Därefter låser Jaan in sig i sitt laboratorium i tre dagar och utför en mängd olika tester.

Efter undersökningen kan Jaan berätta att han aldrig har varit med om något liknande. Alla hans experiment har misslyckats med att avslöja något nytt. Det enda Jaan kan säga är att någon liknande metall har tidigare aldrig hittats på jordens yta. Därför tror Jaan att den kommer från en annan värld. Kanske kom den till jorden med en meteorit, men vem vet? Den som har bearbetat och format metallen måste dock ha haft mycket stora hantverkskunskaper. Vilken forntida kultur som kunde ha varit så avancerade vill Jaan inte spekulera i. Speciellt inte när spindelmasken motiv och funktion tyder på en mycket primitiv kultur.

ANTROPOLOGISK UNDERSÖKNING

Om rollpersonerna vill kan de undersöka spindelmasken ur ett antropologiskt eller arkeologiskt perspektiv. På Amsterdams Universitet kan ingen av de närvarande professorerna berätta något nytt. De har dock två förslag på hur rollpersonerna kan fortsätta sin undersökning, de kan antingen själva gå igenom det antropologiska arkivet eller så kan de prata med en professor vid namn Nikolaas de Bosch.

DET ANTROPOLOGISKA ARKIVET

Amsterdams Universitet har en stor bok- och skriftsamling rörande afrikanska kulturer och historia. Den antropologiska avdelningen är respekterad över hela Europa och om rollpersonerna vill kan de själva söka efter information i samlingen. Att undersöka samlingen tar en dag och om någon lyckas med ett Historia-slag hittar denne ett gammalt dokument som verkar ha anknytning till spindelmasken. På dokumentet står det att det är en översättning från en äldre portugisisk förlaga.

Själva dokumentet är en förteckning över olika afrikanska stammar och deras masker. Varje mask är avbildad och det finns en mask som i stil och form liknade spindelmasken. Under masken ifråga står det en kortfattad text som lyder: *Krigsmask från Ashantiriket*. *Föreställer spindelguden Anansi*. Vad rollpersonerna inte vet är att denna information är felaktig. Det enda som stämmer är regionen varifrån masken kommer ifrån, resten bygger på ett felaktigt antagande.

Om rollpersonerna vill kan de söka efter information om ashantifolket och spindelguden Anansi. Utan tillgång till den antropologiska avdelningen har rollpersonerna en modifikationen -30% på Historia-slaget.

INFORMATION OM ASHANTIFOLKET (Historia-slag)

DV > 0	Ashantiriket är ett afrikanskt rike beläget norr om Guldkusten. Riket skapades 1670 då Osei Tutu besteg guldstolen som var en gåva från gudarna.
DV > 20	Trots att riket är relativt ungt har det urgamla rötter med traditioner och seder som är långt mycket äldre. Ashantifolket tillber en rad olika gudar som Nyame, Asase Ya, Bea, Tano och Anansi.
DV > 40	Namnet Anansi betyder spindel på ashantifolkets språk och han beskrivs som en folkhjälte som genom list och olika tricks övervinner de faror han ställs inför. Anansi beskrivs oftast som en spindel, en människa eller en blandning av båda.

NIKOLAAS DE BOSCH

Professor Nikolaas de Bosch är universitets främst expert när det gäller afrikanska kulturer och religioner. Tyvärr befinner sig professorn i England för tillfället och han beräknas först vara tillbaka om en vecka. Uppsöker rollpersonerna Nikolaas en vecka senare får de reda på att han fortfarande inte dykt upp. Först tre dagar efter avsedd tid är Nikolaas tillbaka, han kan då berätta att han fann så mycket information på Oxford Universitet till sin nya avhandling att han beslutade att stanna några dagar extra för att försäkra sig om att han inte missade något.

Visar rollpersonerna spindelmasken för Nikolaas kan han omedelbart säga att det inte är en ashantimask och att den inte föreställer spindelguden Anansi. Låter rollpersonerna professorn undersöka spindelmasken litet mer noggrant kommer han efter en stund att börja slå i tunga luntor på sitt kontor. Efter en halvtimme kan han ge rollpersonerna följande information: *Masken kommer från Hagaarefolket och är en prästmask. Hagaarefolket är en sluten afrikansk stam som håller sig för sig själva och sägs tillbe ondskan. Deras marker ligger öster om det stora Ashantiriket i västafrika.* Ingen mer information går att få fram, varken från professorn eller den antropologiska samlingen.

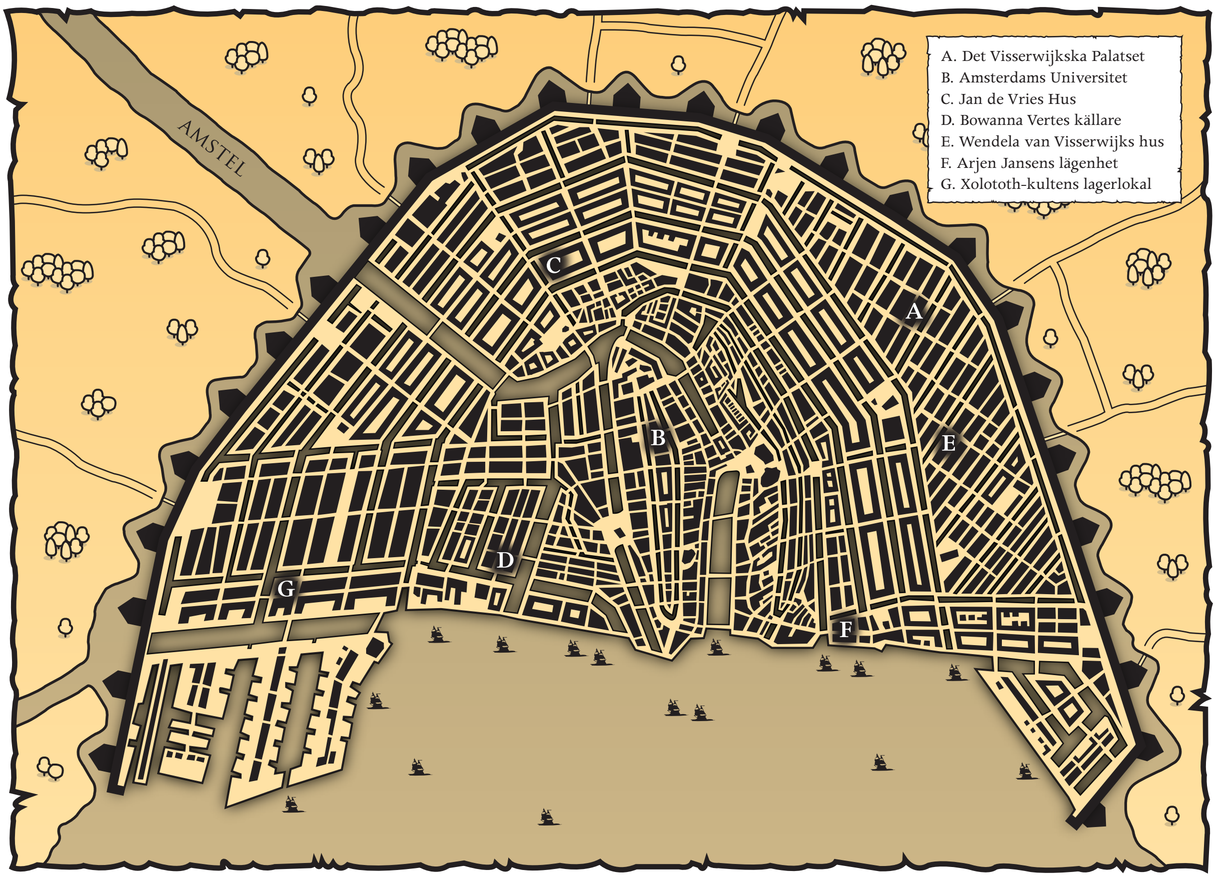
OCKULT UNDERSÖKNING

Spindelmasken påminner till utseendet om ett ockult föremål och om rollpersonerna vill kan de undersöka om det finns information att hämta i ockulta kretsar. Tanken är god, då Amsterdam är centrum för den ockulta handeln i Europa och det borde finnas personer i staden med kunskap om detta föremål. I staden finns det två personer som har intressant information om spindelmasken. Dessa är sjömannen Johann van der Meer och voodooprästinnan Bowanna Verte.

Johann van der Meer

Johann van der Meer är en gammal sjöman, numera avdankad och alkoholiserad. Han har ett långt grått skägg, trubbig näsa, ett ärr över högra ögonbrynet och hans vänsterhand saknar ring och lillfinger. Om rollpersonerna gör förfrågningar om spindelmasken i staden kommer ryktet förr eller senare att nå Johann som då själv tar kontakt med dem. Han säger att han har information om spindelmasken som bör intressera rollpersonerna men att han vill ha 5 mark för upplysningarna (kan prutas).

När Johann fått sina pengar och helst en rejäl grogg att besegla överenskommelsen med kan han berätta att han har sett spindelmasken förrut. Det var för tre år sedan när han befann sig i Elmina, ett fort på den Nederländska Guldkusten. En rik köpmansspoling vid namn Ruud van Visserwijk visade upp spindelmasken för honom och en annan ung köpman vid namn Arjen Jansen. När Ruud fick frågan varifrån han fått tag i den hemska tingesten svarade han att han bytt till sig den när han besökte Ashantirikets huvudstad Kumasi. Det är allt som Johann kan berätta om spindelmasken och han avslutar sitt berättande med att svepa det sista som återstår av groggen.



KARTA 1: AMSTERDAM

Vad Johann inte vet är att Xolototh-kulten har haft honom under uppsikt den senaste tiden och de har beslutat sig för att röja honom ur vägen. Mordet på Johann kommer dock först att ske efter att han samtalat med rollpersonerna. Hans lik kommer att hittas med uppskuren strupe i någon gränd och för dramatikens skull bör denna nyhet nå rollpersonerna. Vad än värre är att Johann innan han dräptes berättade om rollpersonerna och spindelmasken för kulten. De har därför beslutat sig för dräpa rollpersonerna och återta spindelmasken. Läs mer om detta överfall under rubriken *Överfall av kultister*.

Bowanna Verte

Som en av europas största hamnstäder cirkulerar det mängder med rykten från när och fjärran i Amsterdam. Någon gång när spelledaren tycker att det passar kommer rollpersonerna att höra talas om Bowanna Verte, en kvinna som sägs stå andevärlden nära och som lär kunna kommunicera med de döda. Att hitta till Bowannas källarvåning kräver ett lyckat Undre Världen-slag eftersom det är få som vet var hon bor.

Bowanna är en mulatt i 40-årsålden med mörka ögon, runda kinder och ett brett, vänligt leende. Hon är ursprungligen från S:t Dominique och talar därför med en lustig dialekt. Hennes voodookällare innehåller allt man kan förvänta sig. På hyllorna och väggarna i den trånga lokalen trängs voodoomasker, djurkranier, döskallar, pärlhalsband, fetischer, elixirflaskor, uppstoppade djur och astrologiska kartor med varandra. Bowanna tar emot rollpersonerna iklädd en ljusgrön klänning med röda och vita blommor. Hennes huvud är inlindat i en huvudduk och runt halsen bär hon flera pärlhalsband. I sin butik kan Bowanna bistå med allehanda voodootjänster om rollpersonerna önskar det.

Om rollpersonerna visar Bowanna spindelmasken blir hon helt hysterisk och rabiat, skräcken lyser i hennes ögon. Hon upprepar hela tiden ordet *Xolototh* tills rollpersonerna stoppar undan masken. Bowanna är mycket upprörd över det inträffade och insisterar på att rollpersonerna lämnar hennes källare och aldrig återvänder. Om rollpersonerna står på sig berättar Bowanna att Xolototh är namnet på mardrömmarnas onda gud vars dyrkare dräper folk om natten. Därefter trycker hon ut rollpersonerna och smäller igen ytterdörren.

WENDELA VAN VISSERWIJK

Den som fann den döde och i skräck förvridna kroppen efter Ruud van Visserwijk var hans fru Wendela. Efter makens tragiska bortgång har Wendela funderat på att flytta till något mindre men tills vidare bor han kvar i det tvåvåningshus som hon fick i morgongåva av sin make. Eftersom Wendela var den siste som såg sin make i livet är det stor chans att rollpersonerna vill besöka henne. Hon tar då emot rollpersonerna iklädd en turkos klänning med tre markanta rosa rosetter under bysten. Hennes ansikte är vitsminkat och hennes läppar röda. Wendela tar emot rollpersonerna i en liten fin salong där det bjuds på kaffe och tre sorters kakor.

Wendela är en nätt liten kvinna med smal midja, kastanjebrunt uppsatt hår, liten mun och sorgsna ögon. Hon kan berätta att efter Ruuds hemkomst från Afrika var han som förändrad. Han som tidigare hade varit pratglad, livfull och trivsam hade blivit tystlåten, misstänksam och introvert. Ruud hade också insisterat på skilda sovrum och han fick under inga som helst omständigheter störas efter klockan nio. Wendela hade till en början protesterat mot detta arrangemang men då hade Ruud blivit arg och hotat frun med aga om han inte fick sin vilja igenom. Wendela hade blivit så chockerad av makens hot att hon bara accepterade den nya ordningen utan fler protester.

Den ende som Ruud träffade, förutom familjemedlemmar som kom på besök, var en vän från afrikaresan vid namn Arjen Jansen. Han brukade komma på besök ungefär en gång i månaden och det var alltid stillsamma samtal med konjak och cigarrer i biblioteket som gällde. Senast de två möttes hade de dock diskuterat högljutt. Detta var sent på eftermiddagen bara några timmar innan Ruud dog senare under natten. Vad det högljudda samtalet handlade om kunde Wendela inte avgöra men flera gånger hörde hon Afrika nämnas. Wendela kan inte berätta något mer av intresse. Om rollpersonerna frågar kan Wendela ge dem Arjens adress som leder till en liten lägenhet i nära anslutning till hamnen.

Vill rollpersonerna undersöka Ruuds sovrum går det också bra. Wendela visar dem till ett litet gästrum på nedervåningen med en säng, en byrå, en garderob och ett fönster ut mot trädgården. Rummet är orört sedan Ruuds död förutom att sängen har bäddats ren. I rummet finns det två ledtrådar för rollpersonerna att hitta.



Ruuds resejournal

I översta byrålådan under en prydligt vikt skjorta finns Ruuds resejournal från afrikaresan. Det är mycket viktigt för uppdraget att rollpersonerna hittar denna journal och om de missar den får Wendela senare under uppdraget helt enkelt söka upp dem och säga att hon fann journalen när hon höll på att packa undan den döde makens ägodelar.

Ruuds resejournal är röd och har nötta kanter. Dagarna i journalen beskrivs kortfattat, för det mesta står det bara det aktuella vädret, vindriktning och mindre händelser. Det finns dock två dagar som innehåller information som kan intressera rollpersonerna. När rollpersonerna kommer över resejournalen skall spelledaren lämna över spelhjälpmedel 1.

Fotavtrycket

Den andra ledtråden i sovrummet är svårare att hitta och kräver att någon av rollpersonerna undersöker fönstret och lyckas med ett Iakttaga-slag. Den som lyckas finner ett lerigt fotavtryck på golvet framför fönstret. Riktningen på avtrycket tyder på att någon med leriga skor har tagit sig in i rummet via fönstret. Undersöker rollpersonerna Ruuds samtliga skor, som finns i garderoben, så kommer de att finna den sko som gjorde avtrycket. Det finns nämligen fortfarande lera kvar på skon. Wendela kan dra sig till minnes att det hade regnat en mindre skur samma dag som Ruud dog.

RUUDS GRAVÖPPNING

En vecka efter sin död begravdes Ruud van Visserwijk på Västgårda begravningsplats, 3 km väster om Amsterdam. Om rollpersonerna vill gräva upp kroppen måste de ha både kyrkoherdens och Wendela van Visserwijks tillstånd. Båda är tveksamma till en gravöppning men kan övertalas. Speciellt om rollpersonerna ber Leendert van Visserwijk om hjälp.

När väl kistan är uppgrävd och öppnad hittar man som förväntat den döda kroppen efter Ruud van Visservijk. Liket har börjat förmultna och likmaskar har börjat förtära köttet. En obduktion av kroppen blir en besvikelse och ger inga nya ledtrådar om varför Ruud avlidit. Efteråt känns gravöppningen som ett steg i fel riktning.



ÖVERVAKARNA

Om rollpersonerna vill kan de försöka ta reda på vem det är som övervakar det Visserwijkska palatset. Tjänstefolket kan berätta att de har sett en ruffigt klädd man med träkäpp och lapp för ena ögat stryka omkring i området och övervaka palatset. Oftast har de sett mannen sitta mot någon husvägg och tigga mynt från passerande borgare. Ibland har han skådats spelande enkla visor på en benflöjt.

Vad varken rollpersonerna eller tjänstefolket anar är att det egentligen är tre olika Xolototh-kultister som under olika tidpunkter övervakar palatset. Två av kultisterna har gjort det så skickligt att de inte blivit upptäckta medan den tredje (mannen med lappen för ögat) har klantat till det och blivit upptäckt. Kultisterna övervakar huset för att de är ute efter spindelmasken. Dock har inget tillfälle för inbrott visat sig eftersom Leendert van Visserwijk har utökat bevakningen med österrikiska knektar. Tills vidare bidar därför kultisterna sin tid.

Mannen med lappen för ögat heter Louys Meerdink. Han var en gång i tiden en dräng hos en rik bonde men när denne fann Louys vänslandes med äldsta dottern blev bonden så förgrymmad att han började misshandla honom med sitt bälte. Ett av slagen från bältet tog så olyckligt att Louys tappade synen på vänster öga varav lappen för ögat. Efter misshandeln kördes Louys bort från gården och han sökte sig till Amsterdam där han fick arbete i hamnen. Livet har dock varit knapert de senaste åren och Louys lät sig villigt värvas till kulten eftersom han ansåg att gud övergivet honom.

Louys är inte speciellt svår för rollpersonerna att upptäcka. Han dyker upp någonstans i närheten av det Visserwijkska palatset och stannar där i cirka åtta timmar. Det är inte heller svårt att planera ett överfall på Louys då han är ouppmärksam och inte förväntar sig ett samtal med bistra och hårdföra män. Om Louys överfalls kan han med lätthet knuffas in i en mörk gränd eller in i en kalesch. Han är dock segare när det gäller att bli utpumpad på information. Rollpersonerna måste lyckas med ett Retorik-slag för att få Louys att tala.

INFORMATION FRÅN LOUYS (Retorik-slag)

DV > 0	Louys berättar att han tillhör en kult som tillber den mäktige Xolototh och är ute efter den heliga spindelmasken som finns i palatset.
DV > 10	Louys berättar att Xolototh-kulten har ett tjugotal medlemmar och leds av en man vid namn Arjen Jansen. Louys kan även ge Arjens hemadress om rollpersonerna frågar efter den.
DV > 20	Louys berättar att Xolototh-kultens nästa sammankomst är kommande fredag i den stora lagerlokalen i slutet av Jacobsgatan.
DV > 30	Louys berättar att den ursprunglige ledaren för Xolototh-kulten var en man vid namn Ruud van Visserwijk.

Om rollpersonerna totalt misslyckas med att förhöra Louys kan de släppa honom fri och förfölja honom. Av rädsla för vedergällning kommer han inte att avslöja för Xolototh-kulten vad han varit med om. Kommande fredag beger han sig till kultens sammankomst i lagerlokalen som om ingenting hänt. Louys är dock mer misstänksam än vanligt och det krävs därför ett lyckat Lönndoms-slag av rollpersonerna för att inte bli upptäckta.

III. XOLOTOTH-KULTEN

ARJEN JANSEN

Ifall rollpersonerna beslutar sig för att besöka Arjen Jansen i dennes lägenhet är det 50% chans att han är hemma. Lägenheten är belägen i ett stort beigemålat hyreshus som ligger i början av Kaptensgatan. Hyresvärdinnan är en sur och misstänksam gammal gumma vid namn Myrthe som vägrar att släppa in främlingar i huset. Hon kan dock mutas för en snabbtitt, priset är 1 mark.

Arjens lilla lägenhet är välstädad med eleganta men en aning antika möbler. Längs efter väggarna hänger det afrikanska souvenirer som masker, spjut, sköldar och fetischer. Själva lägenheten består av två rum, ett sällskapsrum och ett sovrum. I sällskapsrummet finns det en öppen spis, en byrå, ett skrivbord med tillhörande stol, ett bord, två fåtöljer, en soffa och två hyllor. Den som undersöker skrivbordet och lyckas med ett Iakttaga-slag hittar ett lönnfack med en papperslapp. På lappen står det följande:

Jag har införskaffat alla utensilier som behövs till nästa sammankomst. En bortrymmen bondflicka från Zandvoort blir ritens kulmination. Vi träffas på fredag en timme efter solnedgången i den bruna lagerlokalen i slutet av Jacobsgatan. Y.

Y:et på lappen står för Yeboah, den kultist som har skrivit lappen som berättar var och när Xolototh-kulten härnäst ska träffas. Eftersom det är första gången som en människa ska offras till Xolototh har Yeboah haft den tvivelaktiga äran att finna ett offer. Hans ögon föll på en försvarslös bondflicka som lätt kunde kidnappas av kulten. För tillfället hålls hon fången i lagerlokalen tills tiden är inne för att offra henne.

Om Arjen är hemma tar han misstänksamt emot rollpersonerna och bjuder på te och nybakad sockerkaka som Myrthe bär in i sällskapsrummet på en bricka. Arjen försöker svara så sanningsenligt han bara kan på rollpersonernas frågor men alla frågor om Xolototh-kulten och spindelmasken bemöts med undvikande svar och oförstående blickar. Arjen försöker också att framstå som en vän som inget annat vill än att hjälpa rollpersonerna att ställe de som ligger bakom Ruuds död inför rätta. Med listiga motfrågor försöker han lista ut vad rollpersonerna egentligen vet. Skulle samtalet spåra ur och verka leda till stridigheter kommer Arjen att fly genom att hoppa ut genom fönstret och försvinna i folkmassan. Arjen får under inga omständigheter tillfångatas eller skadas av rollpersonerna vid detta första möte.

Skulle rollpersonerna visa upp spindelmasken för Arjen kommer hans ögon att glöda till för ett kort ögonblick. Han samlar sig snabbt och säger att han känner till en vän som kan ha information om masken. Vännen är dock mycket ljusskygg och skulle inte ta emot någon annan än Arjen själv. Därför ber han rollpersonerna att lämna spindelmasken hos honom och återkomma följande dag för att få reda på vilken information som han lyckats luska fram. Detta är givetvis en lögn från Arjens sida i ett desperat försök att komma över spindelmasken. Går rollpersonerna på lögnen och lämnar spindelmasken med Arjen kommer de nästa dag att finna hans lägenhet utstädad och övergiven. Myrthe kan berätta att sent på kvällen kom en samling okända människor som med herr Jansens välsignelse hämtade och bar iväg alla hans möbler. Inte en pryl finns kvar och av spindelmasken syns inte ett spår. Genom att flytta hoppas Arjen att alla spår som leder till honom ska dö bort.

Om rollpersonerna inte lämnar över spindelmasken kommer Arjen 1T6 dagar senare att skicka tre kultister för att stjäla den och dräpa rollpersonerna. Läs mer om detta överfall under rubriken *Överfall av kultister.*

KARTA 2: ARJENS LÄGENHET



ÖVERFALL AV KULTISTER

Förr eller senare kommer Xolototh-kulten att få reda på att rollpersonerna har spindelmasken. De beslutar sig då för att göra ett överfall i ett försöka att likvidera rollpersonerna och ta tillbaka masken. Överfallet sker nattetid och mest troligt på det värdshus som rollpersonerna tillbringar natten på. Kultisterna är tre till antalet och deras tillvägagångssätt är mycket enkelt. De tre smyger helt enkelt fram till det rum där rollpersonerna sover. Där försöker de dyrka upp låset ifall dörren är låst. När väl dörren är öppnad rusar de tre in skrikande och försöker hugga ner allt de ser med sina yxor. Kultisterna är mycket fanatiska och strider tills två av dem är medvetslösa eller döda. Den tredje kommer då att försöka fly.

Om någon av kultisterna tas levande tillfånga kan rollpersonerna försöka förhöra denne men till skillnad från Louys

Meerdink är dessa kultister betydligt tuffare. Förutom att rollpersonerna måste lyckas med ett Retorik-slag så måste kultisten misslyckas med ett GE-slag för ge ifrån sig information. Det är med andra ord 40% chans (PSYx5) att kultisten är viljastark nog att motstå rollpersonernas förhör. Hotar eller använder sig rollpersonerna av olika tortyrredskap så får kultistens GE-slag en modifikation på -10%. Om båda slagen är i rollpersonernas favör ger kultisten ifrån sig följande information.

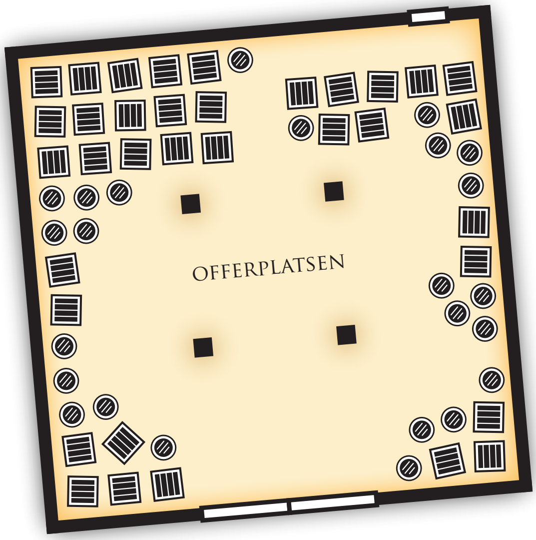
INFORMATION FRÅN KULTIST (Retorik-slag)

DV > 0	Kultisten berättar att han tillhör en kult som tillber Xolototh, drömmarnas gud.
DV > 10	Kultisten berättar att han var ute efter spindelmasken eftersom den är kultens viktigaste artefakt.
DV > 20	Kultisten berättar att Xolototh-kultens nästa sammankomst är kommande fredag i den stora lagerlokalen i slutet av Jacobsgatan.
DV > 30	Kultisten berättar att han blev beordrar av Arjen Jansen att överfalla rollpersonerna.

OFFERRITEN

En timme efter solnedgången på fredagskvällan samlar sig Xolototh-kulten i lagerlokalen i slutet av Jacobsgatan för att utföra sin offerrit. Lagerlokalen är ca 20x20 meter och har minst sex meter till tak. Ett stort antal lådor och tunnor från hela världen är staplade i en kaotisk ordning efter väggarna. I mitten av lokalen brinner en eld vars lågor nästan slickar taket. I ett rep som är slängt över en takbjälke hänger en ung kvinna utsträckt i sin fulla längd. För att hindra kvinnan från att skrika efter hjälp har kultisterna försett henne med munkavle.

Kultisterna som antingen är hel- eller halvnakna dansar



KARTA 3: LAGERLOKALEN

runt elden medan två av dem slår på en trumma. Kultisterna är ungefär ett tjugotal i antal och bland dem finns det en figur som sticker ut, en häxdoktor iklädd en lång mantel med en spindelmask för ansiktet (om det är en kopia eller originalet beror på om kulten har kommit över den sistnämnda eller inte). Det är Arjen Jansen som är förklädd till häxdoktor. I sin ena hand hållar han i en afrikansk skallra och i den andra en lång offerkniv. Kultisterna mässar:

Gaweena Xolototh - herbasta enoqua wirb - tarbuzz brux

Dessa ord är på ett svunnet språk som talades i begynnelsen när världen var ung. I femton minuter mässas orden i en



allt snabbare takt om kultisterna inte avbryts. Därefter tystnar kultisterna och häxdoktorn (Arjen) hugger offerkniven i flickans bröst och skär ut hjärtat. Medan hjärtat fortfarande slår delas det upp i mindre stycken som kultisterna äter upp. Offerriten avslutas med att elden släcks och kultisterna går hem för att drömma sköna drömmar skänkta av Xolototh.

När rollpersonerna kommer till lagerlokalen finner de att de stora lagerdörrarna är låsta. På baksidan av huset finns det som tur är en oreglad dörr som de kan ta sig in via. Bakom några skyddande lådor kan de se hela riten utveckla sig utan att bli upptäckta. Om rollpersonerna vill förhindra att flickan offras kan de göra ett av två alternativ.

Det offensiva alternativet

Om rollpersonerna går till anfall mot Xolototh-kultisterna kommer full kalabalik att bryta ut i lagerlokalen. De flesta av kultisterna kommer att fly men några låter sig inte skrämmas. Arjen, Yeboah plus rollpersonernas antal kultister går till motanfall under vilda tjut och med höjda vapen. Samtliga strider till sista blodsdroppen.

Det defensiva alternativet

Om rollpersonerna inte vill anfalla Xolototh-kultisterna kan de istället tillkalla stadsvakten. Dessa män måste övertalas för att tro på att hedniska riter sker innanför stadens skyddande murar. Lyckas rollpersonerna övertala vakterna kommer de snabbt att sammankalla ett uppbåd bestående av goda och kristna män. Uppbådet kommer därefter att storma lagerlokalen och tillfångata alla kultister. Efter förhör kommer Arjen och Yeboah att hängas medan övriga kultister döms till långa straff på någon avlägsen nederländsk straffkoloni.

ARJEN JANSEN

Grundintryck: Intelligent och tillmötesgående, verkar dock dölja något.
Grundegenskaper: Sty 12, Fys 12, Smi 13, Sto 10, Int 14, Per 14, Kon 14, Psy 12.
Social klass: Medelklass. **Yrke:** Köpman.
Skadebonus: 1T3. **Förflyttning:** 12 m/sr.
Initiativmodifikation: -1. **Skräckmodifikation:** ±0.
Kroppspoäng: 22.
Färdigheter: Divination 40%, Enhandseldvapen 50%, Ekonomi 60%, Geografi 45%, Hoppa/klättra 50%, Iakttaga 65%, Juridik 35%, Läsa och skriva (latinska alfabetet) 50%, Lönndom 35%, Mysticism 50%, Myter och säger 40%, Ockulta sällskap 40%, Politik 35%, Retorik 70%, Sjövana 35%, Slagsmål 35%, Språk (holländska) 70%, Stickvapen 55%.
Fördjupningar: Dra vapen, Fallteknik, Hökare.
Utrustning: Fina kläder, Börs med 30 mark, 10 pistolkulor, Kruthorn och Silverkrucifix.
Vapen: Lätt flintlåspistol [OM +5%, IM +1, Skada 2T6 (Blödarskada ≥8), Räckvidd 1-15/15-30, Haveri 96-100, Eldhastighet 1/4 SR]. Offerdolk [OM ±0, IM +1, Skada 1T4 (Blödarskada ≥3), BV 6].

ETT SISTA FÖRHÖR

Beroende på vad rollpersonerna gjorde för att avbryta offerriten kan det sista förhöret te sig litet olika. Om rollpersonerna själva avbröt riten och vann den efterföljande striden kan de förhöra en av de döende kultisterna. Om rollpersonerna lät stadsvakten arrestera kultisterna får de göra ett sista förhör av fångarna innan de hängs. Arjen eller Yeboah (den som passar bäst) kan berätta två saker av intresse.

För det första, som är litet mer av akademiskt intresse, är att de utgamla orden som mässades under ritualen ungefär betyder: *Mäktige Xolototh - mottag vårt offer - sänd oss drömmar.*

Det andra som kultisten kan berätta är att om rollpersonerna verkligen vill veta vad som hände Ruud van Visserwijk så måste de resa till Afadjatoberget i Afrika. Där och bara där i mörkaste Afrika finns lösningen till vad som hände Ruud när han själv var där och vad som orsakade att hans död. Kultisten avslutar förhöret med skratta okontrollerat likt en galning.

YEBOAH

Grundintryck: Misstänksam och egoistisk, rädd att förlora sin frihet.
Grundegenskaper: Sty 10, Fys 14, Smi 8, Sto 8, Int 16, Per 16, Kon 15, Psy 15.
Social klass: Underklass. **Yrke:** Hamnarbetare.
Skadebonus: 1T2. **Förflyttning:** 8 m/sr.
Initiativmodifikation: -1. **Skräckmodifikation:** -2.
Kroppspoäng: 22.
Färdigheter: Breda klingor 45%, Förklädnad 55%, Hoppa/klättra 35%, Iakttaga 65%, Mysticism 40%, Myter och sägner 45%, Retorik 40%, Slagsmål 40%, Språk (akan) 70%, Språk (holländska) 35%, Undre världen 35%, Överlevnad 60%.
Fördjupningar: Incognito, Väderkännare.
Utrustning: Mediokra kläder, Börs med 5 mark.
Vapen: Huggare [OM ±0, IM +4, Skada 1T8 (Blödarskada ≥7), BV 7].

KULTISTER

Grundintryck: Fattiga och fanatiska, önskar sig ett bättre liv genom Xolototh.
Grundegenskaper: Sty 13, Fys 10, Smi 8, Sto 10, Int 10, Per 8, Kon 8, Psy 8.
Social klass: Underklass. **Yrke:** Diversearbetare.
Skadebonus: 1T3. **Förflyttning:** 9 m/sr.
Initiativmodifikation: +2. **Skräckmodifikation:** +2.
Kroppspoäng: 20.
Färdigheter: Hoppa/klättra 50%, Iakttaga 40%, Lönndom 30%, Slagsmål 40%, Språk (holländska) 45%, Undre Världen 35%, Yxor 40%.
Fördjupningar: -
Utrustning: Mediokra kläder, Börs med 1T10 ören.
Vapen: Yxa [OM ±0, IM +4, Skada 1T8 (Blödarskada ≥7), BV 5].

IV. DET MÖRKA AFRIKA

RESAN TILL AFRIKA

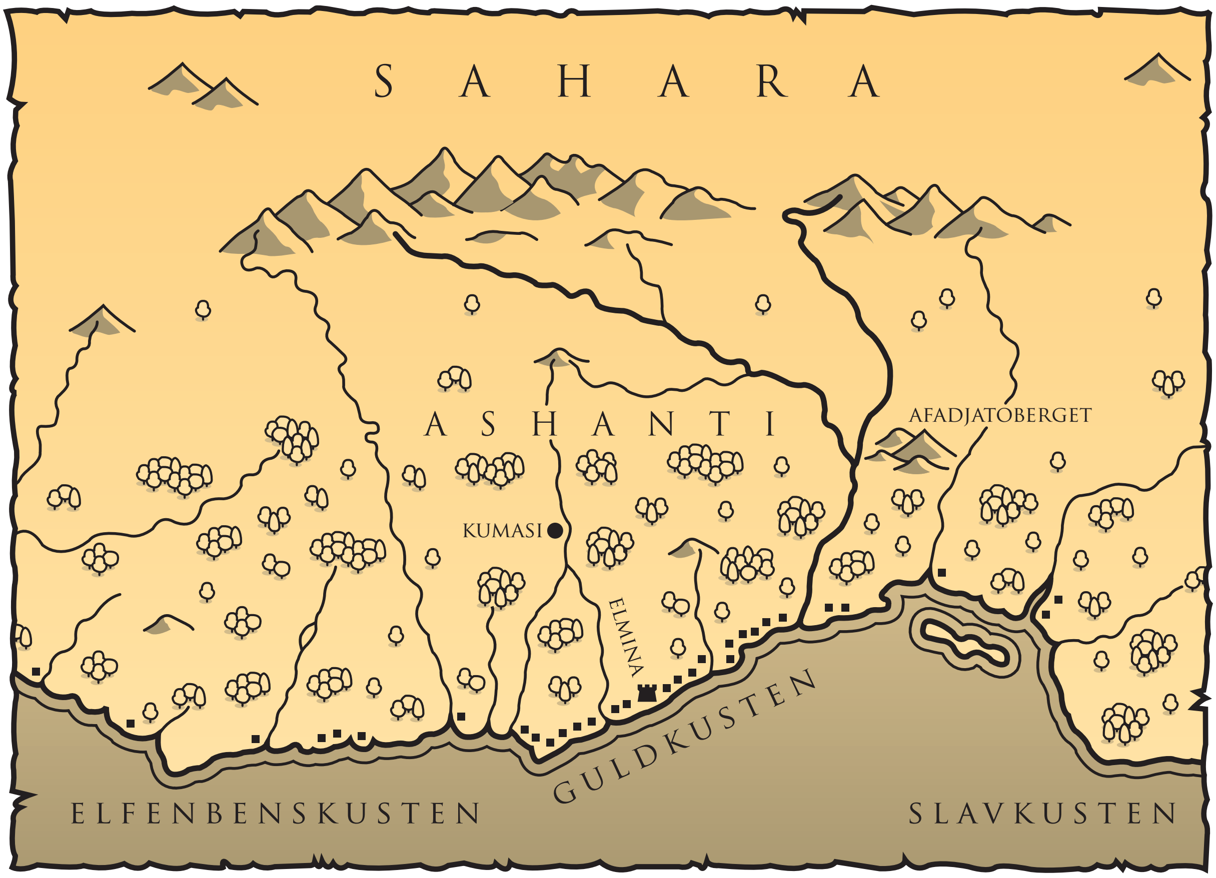
Efter stoppandet av offerriten borde det stå klart för rollpersonerna att lösningen på gåtan om Ruud van Visserwijks död inte står att finna i Amsterdam utan i Afrika. De måste följa i den dödes fotspår och göra samma resa som han och hitta Kalumba, haagarefolkets huvudstad. Det enklaste sättet för rollpersonerna att nå Afrikas kust är att tala med Leendert van Visserwijk om problemet. Den gamle köpmannen kan enkelt ordna så att rollpersonerna får följa med ett av hans handelsskepp som snart avgår mot Guldkusten. De får dessutom med sig en reskassa på 200 mark. Om rollpersonerna inte går till Leendert kan de själva köpa sig en plats på någon av de många båtar som varje vecka reser till Elmina. En sådan plats kostar 2T6+20 mark.

Handelsskeppet som rollpersonerna färdas till Guldkusten med heter Jupiter. Färden tar 1T10+4 veckor att genomföra beroende på väder och vind. Även om resan inte beskrivs i detalj kan många saker hända under den långa färden. Här följer några uppslag som spelledaren kan använda sig av.

- En fripassagerare i form av en ung pojke hittas av en av rollpersonerna. Pojkens öde är i rollpersonens händer.
- När Jupiter närmar sig Barbarkusten (norra Afrika) blir skeppet upptäckt av muslimska pirater som tar upp jakten med sina små snabba skepp.
- Jupiter seglar in i en kraftig storm som varar i 1T6 dagar. Efter stormen är skeppet skadat och många sjömän behöver läkarvård.
- En mindre brand bryter ut på Jupiter. Kaptenens mässuppassare beskylls för oaktsamhet i köket som kunde ha slutat i katastrof. Kaptenen dömer mässuppassaren till kölhalning.

ELMINA

När rollpersonerna kommer till Afrika landstiger de vid fästningen Elmina, kronjuvelen på den Nederländska Guldkusten. Elmina är en mäktig fästning i flera våningsplan som är uppförd i sydeuropeisk stil för att skydda slavhandeln. Under själva fästningen finns många fängelsehålor där merparten av slavarna hålls inlåsta. Speciellt beryktad är den svarta dubbeldörren till den största fängelsehålan. Ovanför dörren finns en skylt och på skylten finns en stor döskalle inristad och orden *Dörren utan återvändo*. Har man som slav klivit innanför dessa dörrar finns det verkligen ingen åter-



KARTA 4: VÄSTAFRIKA

vändo och man kommer inom kort att fraktas över till Amerika för ett liv av mödor och elände.

Utanför själva fästningen har en stor kåkstad vuxit fram. Här kan européer och afrikaner träffas och bedriva handel. Man får dock passa sig eftersom varken Elminas guvernör eller Ashantirikets kung håller sin beskyddande hand över staden. Istället är det den starkes rätt som gäller och dumbommar finner sig snabbt rånade på både pengar och ägodelar.

I Elmina finns det en hel del saker som rollpersonerna kan göra. Här följer några förslag.

<u>**Affärer med nederländska köpmän**</u>

Om rollpersonerna vill köpa västerländsk utrustning måste de vända sig till de nederländska köpmännen i Elmina. Dessa köpmän är sluga förhandlare och dessutom helt skruppelfria. Rollpersonerna kan räkna med att få betala allt från det dubbla till det fyrdubbla priset jämfört med de priser som står i Lex Libris. Exakt hur mycket får spelledaren bestämma men priset styrs som allt annat av tillgång och efterfrågan.

<u>**Affärer med ashantifolket**</u>

Att göra affärer med afrikaner från ashantifolket i kåkstaden kan vara en lukrativ affär för rollpersonerna. Afrikanerna är dock bara intresserade av byteshandel eftersom europeiska mynt saknar värde i Afrika. De mest eftertraktade varorna är vapen, tyger och sprit och dessa bytes mot slavar och rent guld. Om rollpersonernas varor är i gott skick och de sköter sina kort rätt kan de räkna med att få fyrdubbelt till åttadubbelt betalt jämfört med priserna som står i Lex Libris.

<u>**Information om Afadjatoberget**</u>

Från Elminas nyblivna guvernör Nicolaas Mattheus van der Noot de Gietere eller en afrikan kan rollpersonerna få reda på att det är ungefär 7-8 dagsmarscher till Afadjatoberget. Färden går genom Ashantiriket och berget ligger i nordostlig riktning från Elmina. Att bege sig in i Ashantiriket utan vägvisare och tillstånd från ashantikungen är förenat med livsfara. Någon vettig karta över inlandet går inte heller att få tag på i Elmina.

<u>**Information om hagaarefolket**</u>

Bara om rollpersonerna samtalar med afrikaner kan de få information om hagaarefolket, eftersom de vita inte känner till detta folk. Om de samtidigt bjuder på rusdrycker hjälper det att lossa på tungan på tystlåtna afrikaner (modifikation +5% på Retorik-slaget).

INFORMATION OM HAGAAREFOLKET (Retorik-slag)

DV > 0	Hagaarefolket är ett ont folk besatt av offer och grymhet. Deras rike ligger öster om Ashantiriket. Att nämna dem vid namn bringar stor olycka.
DV > 15	Hagaarefolket tillber en demon vid namn Xolototh. Genom att offra människor till demonen får hagaare övermänskliga förmågor. De kan bland annat bli osynliga och få övernaturlig styrka. Deras rike ligger vid foten av Afadjatoberget.
DV > 30	Hagaarefolkets huvudstad kallas Kalumba och byggdes ursprungligen av härskarfolket Atlantu som gick under för tusentals år sedan.

VÄGVISARE

För att anordna en expedition till Afadjatoberget behöver rollpersonerna en vägvisare och tillstånd från ashantirikets kung. En vägvisare är lätt att få tag på i Elminas kåkstad mot en rimlig betalning. Inresetillståndet kan köpas i Elmina för guld eller varor motsvarande 10 mark av den lokale ashantihövdingen. Om rollpersonerna söker efter Kwame Kotoya som nämns i Ruud van Visserwijks journal finner de att han är död. Kwame dog så sent som för två månader sedan efter en tids sjukdom.

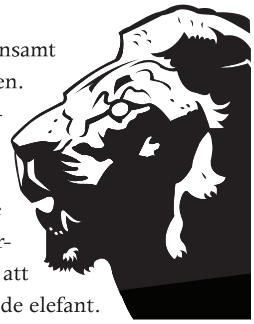
En förhandling med en vägvisare börjar alltid bäst om rollpersonerna överlämnar en gåva till den de ska förhandla med. Det behöver inte vara något dyrbart men gärna något västerländskt som pärlor, järnverktyg, handskar eller en flaska rom.

Vägvisaren som rollpersonerna förhandlar med heter Mensah och han rekommenderar en bärare för varje rollperson som ska med på expeditionen. Dessa bärare bär tält, proviant, vatten och all annan utrustning som kan behövas. Om rollpersonerna säger att de tänker bära utrustningen själv börjar Mensah att skratta för han har aldrig sett eller hört talas om en vit man som gör något riktigt arbete. Sedan ber Mensah rollpersonerna att glömma den dumdristiga tanken och istället anställa några billiga bärare.

Expeditionen beräknas att ta två veckor tur och retur. Vägvisaren kostar 50 öre per dag och en bärare kostar 20 öre per dag. Priset kan bara förhandlas om rollpersonerna inledde förhandlingen genom att överlämna en gåva.

EXPEDITIONEN

Efter att rollpersonerna har skaffat sig inresetillstånd, vägvisare, bärare och utrustning kan deras färd mot Afadjatoberget börja. Expeditionen leds av Mensah som går först och det kommer att ta sju dagar att nå Afadjatoberget om inget oförutsett inträffar. Färden går mestadels över den stora grässavannen där endast enstaka mahognyträd med jämna mellanrum breder ut sina grenar och ger välbehövlig svalka. Ibland tvingas Mensah att leda rollpersonerna genom en skog eller över en flod. Även om färden till Afadjatoberget inte beskrivs i detalj kan många saker hända under den långa färden. Här följer några uppslag som spelledaren kan använda sig av.



- Plötsligt får Mensah syn på ett ensamt lejon som strövar över savannanen. Han undrar om någon av rollpersonerna är intresserad av att införskaffa sig en jakttrofé.
- På avstånd kan rollpersonerna se några flygande gamar. Vid en närmare undersökning visar det sig att gamarna cirkulerar över en döende elefant.

- 1T6+2 ashantikrigare får syn på rollpersonernas expedition och beslutar sig för att råna sällskapet. På ett lämpligt ställe förbereder de ett överfall.
- 1T6+2 ashantikrigare får syn på rollpersonernas expedition och beslutar sig för att beskatta sällskapet. På en lämpligt plats blockerar krigarna vägen och begär tull.
- Helt plötsligt öppnar sig himlen och ett kraftigt skyfall och åskoväder bryter ut. Expeditionen måste söka skydd och kan inte göra någon förflyttningen på ett dygn.
- En av expeditionens medlemmar går ner sig i kvicksand och kan inte ta sig upp utan hjälp. Efter att medlemmen räddats upptäcks att ett eller flera föremål har försvunnit ner i kvicksanden.
- En kväll när solen håller på att gå ner kommer expeditionen fram till resterna av en borgruin. Mensah säger att här stod en gång i tiden ett mäktigt torn som byggdes av Atlantufolket. För hundratals år sedan föll tornet och Atlantu gick under. Expeditionens bärare är väldigt vidskepliga och vägrar sova innanför de raserade murarna.

NÄSTAN FRAMME

Den sista delen av detta uppdrag börjar när expeditionen närmar sig sin slutdestination. Framför rollpersonerna breder ett par vidsträckta kullar ut sig och bortom dem det mäktiga Afadjatoberget. Vägvisare Mensah och bärarna vägrar att gå upp för kullarna eftersom de påstår att de tillhör hagaarefolkets rike. Istället slår de upp lägret under några mahognyträd och säger att de är villiga att vänta ett dygn på rollpersonerna medan de undersöker vad som finns bortom kullarna. Därefter kommer Mensah och bärarna att bryta lägret och bege sig tillbaka till Elmina.

KULLARNA

Från lägerplatsen till foten av Afadjatoberget ser det ut att inte vara mer än ett par kilometer. Det verkar dock inte finnas någon väg över de skogsbeklädda kullarna som finns mellan rollpersonerna och deras destination. Om ingen av rollpersonerna lyckas med ett Iakttaga-slag hittar de inte den dolda stigen som leder hela vägen till Kalumba. De måste då själva bana väg med machetes, värjor, yxor eller vad för verktyg de har tagit med sig på expeditionen.

Vilket sätt rollpersonerna än börjar vandra uppför kullarna så ter sig det tjocka lövverket och den mörka skogen skrämmande (skräckfaktor 3). Under hela vandringen känner rollpersonerna på sig att de är på väg mot något olycksbådande, kanske rent av sin undergång.

KALUMBA

Ett hundratal meter från foten av Afadjatoberget ligger hagaarefolkets huvudstad Kalumba. Ingen vet med säkerhet vem som egentligen byggde staden men byggnaderna tycks vara tusentals år gamla. Stenarna som byggnaderna är uppbyggda av är slipade till perfektion och hålls samman endast genom gravitation. Inget murbruk har med andra ord använts. Vem som än byggde staden måste ha haft kunskap om en byggnadsteknik som nu har gått förlorad.

När rollpersonerna når Kalumba finner de den förstörd och övergiven. Det verkar som om en orkan har träffat staden, eftersom nästan alla byggnader är trasiga eller förstörda. Överallt ligger det skelett och skelettdelar efter människor som tycks ha gått ett grymt öde till mötes. En och annan schakal kan ännu ses stryka omkring bland ruinerna. Hela åsynen av det hemska som har inträffat i Kalumba är fruktansvärd och har skräckfaktor 6.

Om rollpersonerna rotar omkring i bråten eller går in i de raserade husen kan de hitta typiska afrikanska föremål och vapen. Det finns inga europeiska föremål att hitta. Om rollpersonerna väljer att plundra staden kan de under sex timmar hitta guldföremål värda 500 daler.

ASHANTIKRIGARE

Grundintryck: Stolta, självsäkra och vältränare.
Grundegenskaper: Sty 13, Fys 15, Smi 12, Sto 13, Int 9, Per 11, Kon 11, Psy 13.
Social klass: Krigarklass. **Yrke:** Krigare.
Skadebonus: 1T4. **Förflyttning:** 13 m/sr.
Initiativmodifikation: -1. **Skräckmodifikation:** -1.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Stångvapen 60%, Geografi (ashantiriket) 40%, Hoppa/klättra 50%, Iakttaga 40%, Jaga 40%, Retorik 40%, Slagsmål 60%, Språk (akan) 60%, Tvåhandseldvapen 40%, Överlevnad 30%.
Fördjupningar: Parad.
Utrustning: Mediokra kläder.
Vapen: Medeltungt flintlåsgevär [OM ±0%, IM +5, Skada 2T10 (Blödarskada ≥8), Räckvidd 1-30/30-90, Haveri 94-100, Eldhastighet 1/5 SR]. Spjut [OM ±0, IM +4, Skada 1T8 (Blödarskada ≥6), BV 5].

MENSHA

Grundintryck: Ärlig och humoristisk, en levande kompass.
Grundegenskaper: Sty 10, Fys 14, Smi 14, Sto 10, Int 12, Per 14, Kon 10, Psy 11.
Social klass: Medelklass. **Yrke:** Vägvisare.
Skadebonus: 1T3. **Förflyttning:** 12 m/sr.
Initiativmodifikation: -1. **Skräckmodifikation:** ±0.
Kroppspoäng: 24.
Färdigheter: Breda klingor 60%, Geografi (ashantiriket) 90%, Hoppa/klättra 55%, Iakttaga 75%, Jaga 55%, Retorik 40%, Slagsmål 40%, Språk (akan) 60%, Språk (holländska) 40% Tvåhandseldvapen 45%, Överlevnad 40%.
Fördjupningar: Lokalsinne, Miljövana, Nattsyn, Spårare.
Utrustning: Mediokra kläder.
Vapen: Medeltungt flintlåsgevär [OM ±0%, IM +5, Skada 2T10 (Blödarskada ≥8), Räckvidd 1-30/30-90, Haveri 94-100, Eldhastighet 1/5 SR]. Machete [OM ±0, IM +4, Skada 1T8 (Blödarskada ≥7), BV 7].

DEMONENS HÅLA

Vid foten av Afadjatoberget finns en enorm grottöppning, över 10 meter i diameter. Från grottans kompakta och spöklika mörker kommer en stank av död och förruttnelse. På båda sidorna om grottöppningen finns det grovt inhuggna hieroglyfer av en okänd sort. En uråldrig ondska tycks pulsera från grottan och varje nerv i rollpersonernas kroppar manar dem till att fly (skräckfaktor 3).

Närmar sig rollpersonerna öppningen ytterligare hörs ett avgrundsvrål från grottan och därefter tunga steg som sakta närmar sig grottöppningen (skräckfaktor 3). De olycksbådande stegen slutar precis innan de når öppningen där mörkret tycks vara extra kompakt. Rollpersonerna kan inte se något men de anar att något iakttar dem från mörkret.

Plötsligt syns otaliga röda ljus som tycks sväva i närheten av grottaket. I nästa ögonblick inser rollpersonerna att det är ögon och den gigantiske demonen Xolototh kliver ut ur grottan. Xolototh är nästan tio meter hög och har en humanoidliknande kropp. Ansiktet påminner om en spindels men ändå inte. Den tunga kroppen hålls upp av två kraftiga getliknande ben och de kloförsedda armarna är sex till antalet. Huden är grå och röd och tycks vara seg och har en läderaktig struktur. Ond är Xolototh vilja och fasansfull är han att beskåda (skräckfaktor 15). Varje stridsrunda som rollpersonerna stannar i demonens närhet får de nya skräckpoäng (skräckfaktor 7) eftersom demonen är så skräckinjagande. Bara genom att fly kan de undvika nya skräckpoäng.

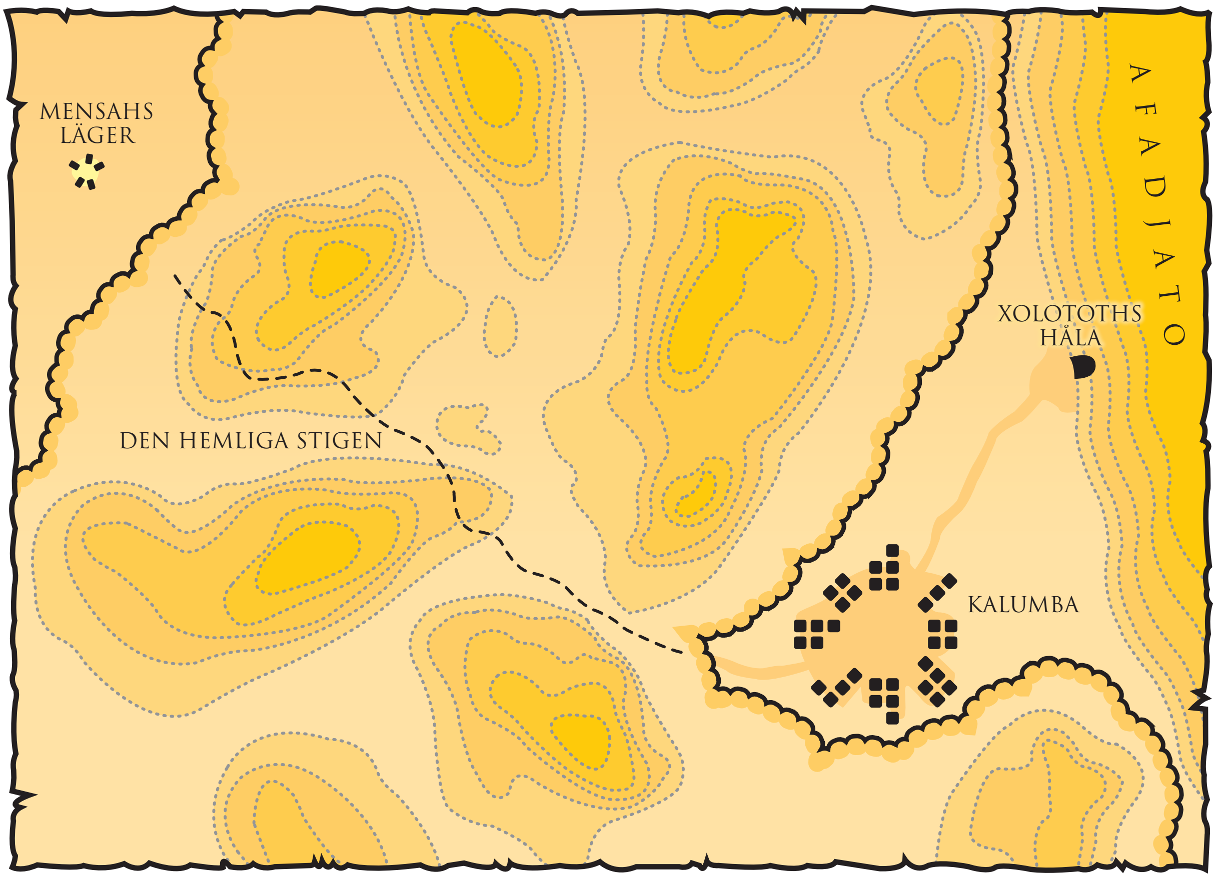
Xolototh är en ohygglig varelse att möta och det är inte tänkt att rollpersonerna ska strida mot honom. Istället är det tänkt att de ska fly i panik. I strid kommer demonen att skoningslöst attackera med sina sex klor. Om någon av rollpersonerna bär spindelmasken kommer Xolototh inte att attackera denna person under de tre första stridsrundorna innan demonen inser att det är en bedragare. Därefter kommer all kraft att läggas på att krossa charlatanen.

När alla överlevande rollpersoner har flytt kommer Xolototh inte att förfölja dem. Istället är det sista de hör demonens vrål som sakta dör bort. Om rollpersonerna senare återvänder till grottan är den tom och övergiven. Det enda som finns kvar är resterna från människor och djur som offrats till demonen. Xolototh själv tycks ha lämnat området utan att lämna ett spår efter sig. Vart demonen har tagit vägen kan rollpersonerna därför bara spekulera om.

XOLOTOTH

I tidernas begynnelse, långt innan människan såg solens ljus, vandrade det förunderliga varelser över världen. De få som fortfarande känner till att dessa varelser existerat kallar dem för *de förvisade* men man vet inte säkert varför de kallas så. En del säger att de förvisade ursprungligen kom från andra världar medan andra säger att de är förvisade från himmelen eller helvetet.

Xolototh (uttalas Exolotoff) sägs vara en av dessa varelser och när människan klev in i historien såg de honom som



KARTA 5: AFADJATOBERGET

en levande gud. Xolototh gav de som underkastade sig hans vilja många kunskaper om världen och i gengäld offrades människor och djur till den falska gudomen.

Otaliga millennium senare är Xolototh-dyrkarna på flykt. De jagas av andra människostammar som tillber nya gudar. Dyrkarna skingras och i små grupper lyckas de överleva. Några i det mörka Afrikas inre medan andra sprids över världen. De har dock inte glömt bort Xolototh och de ber för dagen då gudomen återvänder och straffar de otrogna. På grund av diasporan finns det Xolototh-dyrkare på alla kontinenter, från små indianstammar i Amerika till rena dödskulter i Indien. Alla inväntar de Xolotoths återkomst.

XOLOTOTH

Grundintryck: Ond och nyckfull. Fruktansvärd att skåda.
Grundegenskaper: Sty 80, Fys 120, Smi 10, Sto 80, Int 6, Per 20, Kon 20, Psy 20.
Typ: Demon. **Yrke:** De förvisade.
Skadebonus: 6T6. **Förflyttning:** 45 m/sr.
Initiativmodifikation: -2. **Skräckfaktor:** 15.
Kroppspoäng: 200.
Naturligt skydd: Läderhud, skyddar 5 SP.
Färdigheter: Hoppa/klättra 50%, Iakttaga 90%, Slagsmål 50%, Divination 120%, Simma 80%.
Naturliga vapen: Bett [skada 2T6+SB (blödarskada ≥6)]. 6 Klor [skada 2T6+SB (blödarskada ≥6)].
Förmågor: Drömsändning, Mörkersyn.

EPILOG

De rollpersonerna som överlevde mötet med Xolototh och inte blev galna av upplevelsen kan återvända till Amsterdam för att avlägga rapport och hämta sin lön från Leendert van Visserwijk. Den gamla mannen har dock tio frågor som han vill att rollpersonerna besvarar innan de får sina pengar. För varje rätt svar får rollpersonerna 3 färdighetspoäng var. Observera att en del svar kanske inte rollpersonerna har fått reda på under uppdragets gång och är således extra intressanta eftersom spelledaren får höra spelarnas spekulationer. Vid dessa svar ska spelledaren vara generös och hellre belöna än snåla.

Leendert van Visserwijks frågor

1. Vem är ytterst ansvarig för Ruud van Visserwijks död?
2. Vad hände Ruud i Afrika?
3. Vad kallades folket som tog Ruud tillfånga?
4. Vad hände med detta folk?
5. Vad kallades staden vid Afadjatobergets fot?
6. Vad hette vägvisaren på Ruud van Visserwisjks safari?
7. Vad betyder namnet Elmina?
8. Vem var det som övervakade det Visserwijkska palatset?
9. Vad används spindelmasken till?
10. Vem grundade Xolototh-kulten i Amsterdam?

Rätta svar

1. Demonen Xolototh.
2. Ruud van Visserwijk blev tillfångatagen av en afrikansk stam och skulle offras till deras gud. Han lyckades som tur var fly och i flykten fick han med sig spindelmasken.
3. Hagaare.
4. Utan spindelmasken förlorade hagaares häxdoktorer kontrollen över Xolototh som dräpte dem.
5. Kalumba.
6. Kwame Kotoya.
7. Gruvan.
8. Xolototh-kulten.
9. Spindelmasken används för att kommunicera och kontrollera demonen Xolototh.
10. Ruud van Visserwijk, Arjen Jansen och Yeboah (ett färdighetspoäng för varje rätt svar).

Slut

APPENDIX A

Preludium

RUUD VAN VISSERWIJKS LEVNADSÖDE

Ruud van Visserwijk visste redan från den dag han lärde sig att gå att skulle följa i sin faders fotspår och bli en nederländsk köpman. Han skulle få ärva det handelshus som hans familj hade byggt upp under många generationer och i sin tur skulle han föra arvet vidare till sina barn. Från fadern Leendert van Visserwijk fick Ruud all den skolning som en blivande köpman kunde behöva och på sin tjugonde födelsedag gifte han sig med sin ungdomskärlek Wendela. Giftemålet var lyckligt men det hann inte resultera i några barn.

För att kunna bli en värdig arvtagare av handelshuset insisterade Leendert på att Ruud skulle deltaga i alla aspekter av de affärer som huset sysslade med. Detta betydde att Ruud blev tvungen att följa med ett av handelshusets skepp som deltog i den lukrativa triangelhandeln.

Triangelhandeln var i grund och botten mycket enkel till sin uppbyggnad. Från Europa exporterades tyg, sprit, vapen och manufakturer till Afrika där detta byttes mot slavar. Dessa slavar fraktades sedan över till Amerika där de såldes till vita plantageägare som behövde arbetskraft på sina fält. Från Amerika var skeppen lastade med guld och billiga jordbruksprodukter som kunde säljas i Europa med stor förtjänst.

En tidig vårmorgon 1751 tog Ruud farväl av sin älskade Wendela och steg ombord på handelsskeppet Hollandia. Efter en bedrövlig resa kom skeppet till slut fram till den Nederländska Guldkusten. Hollandia hade under färden skadats svårt och var i stort behov av en reparation som skulle ta flera veckor. Under tiden som Ruud väntade på att skeppet skulle färdigställas beslutade han sig för att se mer av landet som kallades Ashanti. Han anställde därför en vägvisare vid namn Kwame Kotoya att ta honom på en safari inåt landet. Kwame som var en erfaren guide lovade Ruud att han skulle få se många vilda djur och fantastiska platser.

Något försenat begav sig Ruuds expedition iväg från Elmina och under de följande veckorna såg han mycket av Ashantiriket. När han fick tillfälle fällde han några av de vilda djuren med sin musköt men mestadels njöt han av den friska luften och den fantastiska naturen som omgav honom. En dag nådde expeditionen fram till några högre kullar och bortom det reste sig det berg som kallades Afadjato. Kwame berättade att bortom kullarna, vid Afadjatobergets fot, hade det fruktade haagarefolket sitt rike. Haagare sades tillbe den mörke Xolototh, illviljans, ondskans och mardrömmarnas demon. Ruud skrattade bara åt Kwames vidskeplighet och beslutade att man skulle slå läger för natten vid kullarna. Motvilligt lät sig Kwame övertalas.

Under natten som följde vaknade Ruud med ett ryck. Han kände en oemotståndlig känsla att bege sig av till Afadjatoberget och tyst tog han därför på sig sina stövlar och smög ut ur lägret. Ruud hittade till sin förvåning en stig att följa och i nattmörkret tog han sig över kullarna och in i hagaarefolkets rike. Han följde stigen ner i en dalgång och fann staden Kalumba där hagaarefolket levde. Genast blev Ruud tillfångatagen av hagaares krigare som förde honom till Xolotoths håla för att offra honom till deras gudom. Ruud lyckades dock slita sig fri, greppa spindelmasken från häxdoktorns ansikte och fly in i Xoloths mörka håla. Hagaarekrigarna vågade inte följa Ruud in i mörkret för de visste att utan spindelmasken kunde de inte kontrollera sin gud. Ruud däremot var nästan förlamad av rädsla när han tog på sig spindelmasken och mötte Xolototh. Demonen tittade nyfiket på Ruud som denne uppfattade som den nya häxdoktorn. Med förnyat mod i sitt hjärta befallde Ruud Xolototh att anfalla hagaarefolket och staden Kalumba. Medan Hagaare förskräckt kämpade för sina liv lyckades Ruud fly från dalgången och tillbaka till lägret där en hastig avresa mot kusten tog vid.

En vecka senare var Ruud tillbaka i Elmina och kunde gå ombord på Hollandia som nu var reparerad. För sin vän Arjen Jansen och sjömannen Johann van der Meer visade han upp spindelmasken. Den förstnämnde blev genast intresserad av föremålet medan den sistnämnde tyckte att Ruud skulle kasta skräpet i havet.

Många månader senare kunde Ruud van Visserwijk åter beträda nederländsk mark. Han berättade för sin far och sin fru om sin resa men när ämnet nådde den expedition in i Ashantiriket som Ruud företagit sig blev han tyst. Leendert och Wendela misstänkte att Ruud hade sett för mycket av slavhandelns mörka sidor och därför inte ville tala om expeditionen. För fridens skulle lät de saken bero men Wendela kunde inte förstå varför hennes make insisterade på skilda sovrum.

Vad ingen anade var att Ruud hade börjat få mystiska drömmar som tog honom bortom tid och rum. Med hjälp av spindelmasken kunde Xolototh sända drömmar till Ruud trots att han befann sig på en annan kontinent. Ruud lät sig sakta men säkert snärjas av demonens falska lockrop. Tillsammans med Arjen Jansen och en afrikansk man vid namn Yeboah grundade han Xolototh-kulten i Amsterdam.

De tre männen var alla intresserade av att undersöka de krafter som Xolototh lovade dem bara de utförde hans befallningar. Ruud ville dock bara offra djur och inte människor till demonen. Xolototh blev därför

förgrymmad och en natt sände han till Ruud en mardröm så fruktansvärd att denne dog av skräck. Därefter skulle det vara fritt fram för Arjen att ta över ledarskapet i Xolototh-kulten. Dock fick Arjen inte chansen att lägga beslag på spindelmasken innan Leendert van Visserwijk gjorde det. Utan spindelmasken är Arjens makt förminskad och sakta men säkert håller kulten på att upplösas. Arjen behöver således spindelmasken för att vitalisera kulten och göra sig till dess obestridde ledare.

APPENDIX B

Xolototh-kulten

När Ruud van Visserwijk kom tillbaka till Amsterdam från västafrika var han en förändrad man. Den glade och trevlige pojken som hade rest bort hade återvänt som en grubblande och introvert man. De fasor som Ruud upplevt hade förändrat hans sinne och han var öppen att ta emot det budskap som Xolototh kom med till honom i hans drömmar. Budskapet var till en början dunkelt och svårt att tyda för Ruud. Därför kontaktade han sin gamle vän Arjen Jansen och berättade om de drömmar han haft. Arjen som alltid varit intresserad av det ockulta och det mystiska blev genast intresserad och han föreslog att man skulle tala med en afrikansk man vid namn Yeboah som arbetade i hamnen.

Yeboah som från början hade tillhört fantefolket som levde i området kring Guldkusten kunde berätta att han under en tid hade levt med hagaarefolket i Kalumba. Därför kände han till många av de traditioner, riter och dyrkan som hagaarefolket utövade. Speciellt dyrkan av Xolototh hade fascinerat Yeboah och han har även en gång sett gudomen livs levande. Med Yeboahs hjälp kunde Ruud tyda drömmarna och de talade om en ny tid där de trogna skulle belönas och de otrogna skulle straffas. Dock hade kommunikationen med Xolototh ett pris att betala i blod. Till en början nöjde sig Xolototh med små djuroffer men med tiden blev hans krav allt större.

För att bemöta det allt större kravet från Xolototh beslutade Ruud, Arjen och Yeboah att starta Xolototh-kulten. Ruud blev kultens ledare medan Arjen och Yeboah skulle agera hans högra och vänstra hand. De tre männen började försikigt att rekrytera medlemmar till kulten bland de fattiga i Amsterdam och med löften om makt och rikedom lät de sig konverteras. Det dröjde inte länge innan kulten hade över två dussin medlemmar som varje fredag samlade sig i en avskild lagerlokal som Ruud hade köpt. Som förväntat blev spindelmasken kultens viktigaste relik och den som var i besittning av den ansågs stå Xolototh extra nära.

Varje fredag samlar sig kulten och offrar till Xolototh. Före själva blotandet tänder man en eld i lokalen och mässar till gudomens ära. Under Ruuds ledarskap offrade man bara djur som kaniner, får och oxar. Efter Ruuds bortgång under Arjens ledarskap har man tänkt börja offra människor för att glädja sin gud. Dock saknar Arjen spindelmasken och använder därför under ritualerna en kopia i trä som Yeboah har tillverkat.

APPENDIX C

Länder och platser

I
DET FÖRENADE NEDERLÄNDERNA

Det förenade nederländerna har sitt ursprung i de germanska stammar som i förhistorisk tid koloniserade det lågland som romarna kom att kalla Germania Inferior. Efter romarikets fall följde några tumultartade århundraden innan landet hamnade under Habsburgisk styre och således blev en del av Spanien. I mitten av 1500-talet pyrde dock missnöjet över det spanska styret över och inbördeskrig bröt ut. Under krigets första årtionden växte en union fram mellan sju nederländska provinser och 1581 förklarade de sig självständiga. De kallade det nya landet för *De sju förenade Nederländernas republik*. Det skulle dock dröja till 1648 och undertecknandet av den westfaliska freden till Spanien gav upp alla sina anspråk på landet.

Under 1600-talet växte sig den nya republiken till en av världens mäktigaste sjöfararnationer och en ekonomisk stormakt. De nederländska skeppen seglade över världens alla hav och man etablerade kolonier och handelsstationer i Amerika, Afrika, Indien och Indonesien. De nederländska köpmännen idkade en frihandel

som inbringade en sällan skådad förmögenhet till det lilla landet som gjorde det möjligt att stå mot den ökande konkurrensen utifrån. Speciellt den så kallade triangelhandeln var lukrativ och utfördes med en skrupelfri effektivitet av de nederländska handelshusen.

I mitten av 1600-talet stod landet på toppen av sin makt och man kallade tiden för den nederländska guldåldern. Amsterdam växte sig snabbt till europas viktigaste handelsstad och kontinentens finansiella centrum. Sedan kom dock Vilhelm III av Oranien till makten och med hans vanstyre började nederländernas nedgång. I början av 1700-talet är landet en skugga av sitt forna jag. Landet har fortfarande en stor handelsflotta men krig och stora skulder har utplånat det mesta av krigsmakten och statskassan är tom. Våldsam konkurrens om handeln med kolonier från främst engelsmän och portugiser har tvingat landet på defensiven. Under hela 1700-talet fortsätter tillbakagången och när den industriella revolutionen inleds är landet en av de sista länderna som tar åt sig av de nya förändringarna.

ARVSTÅTHÅLLARE I REPUBLIKEN FÖRENADE NEDERLÄNDERNA

Vilhelm III av Oranien 1672-1702
Vakant 1702-1747
Vilhelm IV av Oranien 1747-1751.
Vilhelm V av Oranien 1751-1795.

II
AMSTERDAM

Amsterdam grundades på 1200-talet som en liten fiskarby vid floden Amstel. När byborna byggde en damm över floden och började dränera marken omkring började byn kallas för *Amestelledamme* som snart blev Amsterdam. Tack vare en blomstrande handel med Hansan växte byn snabbt till en modern stad och allt eftersom staden växte blev man tvungen att bygga fler och fler kanaler för att leda bort vattnet från det vattensjuka området. Amsterdam fick dock sina stadsrättigheter relativt sent och därför har borgarna i staden alltid sett sig själva som fria, självständiga och toleranta människor. Tack vare detta dröjde det inte länge innan judar och hugenotter vallfärdade till staden och tack vare sitt kunnande byggde de upp Amsterdams rikedom.

Med tiden blev Amsterdam en av europas viktigaste handelsstäder och alla större handelskompanier har åtminstone ett kontor i hamnområdet. Varje vecka seglar det in nya handelsskepp i hamnen som är fullproppade med gods och föremål från hela världen. Staden är därför en riktig smältdegel av olika språk, kulturer och folk. Den som söker kan därför hitta det mesta i staden bara man vet var man ska söka.

Som de flesta städer under 1700-talet är Amsterdam en sanitär härdsmälta. Folk trängs i trånga utrymmen, många hus är fallfärdiga och några hygieniska anordningar existerar inte. Det stinker från trånga gränder och kanalerna används av borgarna som soptipp. Missären är stor bland de fattiga och ibland härjar mystiska sjukdomar som skördar många offer. Mellan de mer nergångna kvarteren finns det dock många fina hus, kyrkor och palats med egna träd- och innergårdar. Det är här borgarna och prästerna bor och många av dem har ägarandelar i den handel som försiggår i staden. De riktigt rika har murar runt sina hus och låter stadsvakten hålla löskefolket borta. Alla är på ett eller annat sätt involverad i stadens handel och alla försöker på sitt egna sätt tjäna ihop till sitt dagliga bröd.

Trots tillbakagången på 1700-talet är Amsterdam fortfarande centrum för handeln med ockulta föremål i Europa. Från när och fjärran kommer skeppslaster tungt lastade med artefakter och boksamlingar stulna från bortglömda sekter och avlägsna tempel. Det sägs att The Dutch Rum and Suger Trade Company är det dominerande handelshuset i dessa affärer.

III
GULDKUSTEN

Under sent 1400-tal började de europeiska länderna på allvar att kolonisera västafrika. Den allt viktigare triangelhandeln lockade till sig en rad nationer till den mörka kontinenten där stora rikedomar fanns att vinna. I det område som kom att kallas Guldkusten uppförde portugiser, holländare, engelsmän, svenskar, danskar och brandenburgare över 30 fästningar varifrån de kontrollerade handeln. De vita europeerna förde med sig

vapen, tyger, sprit och olika manufakturvaror från Europa som i Afrika byttes mot slavar, guld och elfenben. Slavarna skeppades därefter till Amerika där de i sin tur byttes mot guld och billiga jordbruksprodukter som i sin tur fraktades tillbaka till Europa. Namnet Guldkusten var det engelsmännen som myntade och namnet skall tas bokstavligen. Guldkusten är nämligen ett smalt stycke land som följer kusten och inte sträcker sig långt in i kontinenten. De flesta guvernörer håller till i sina säkra fästningar och vet därför inte hur landet ser ut bara någon mil från kusten där Ashantiriket börjar. All handel med afrikanerna sker vid fästningarna där små byar och städer med liten säkerhet sakta vuxit fram. Guldkusten är en plats med stora möjligheter men också stora faror. Efter 1637 när portugiserna slängdes ut från Elmina är holländarna den klart dominerande kolonialmakten längs Guldkusten.

IV
ELMINA

När den tidiga handeln i västafrika började bli lukrativ bestämde sig den portugisiske kungen Johan II (João II) att handeln behövde skyddas. 1482 seglade därför en stor portugisisk flotta till Guldkusten och med fina gåvor och hot om våld övertalades den lokale afrikanske hövdingen att låta portugiserna uppföra ett fort. På en liten udde uppförde portugisiska sjömän på rekordtid en fästning som döptes till El Mina (gruvan) och enligt legenden var Christofer Columbus en av dessa sjömän. Till en början exporterades stora mängder guld via fästningen (varav det besynnerliga namnet) men allt eftersom tiden gick blev slavhandeln allt viktigare för att slutligen bli helt dominerande.

Holländarna såg dock avundsjukt på portugisernas växande makt och beslöt sig för att göra något åt saken. År 1637 anföll de därför El Mina och lyckades erövra fortet. Efter att ha avtvingat portugiserna alla deras kolonier har holländarna stärkt sitt grepp om den blomstrande triangelhandeln och Elmina är kronjuvelen på den numera Nederländska Guldkusten.

Elmina är ett stort fort som består av en rad olika byggnader som skyddas av en hög mur och en djup vallgrav. Själva fortet är byggt med murad europeisk sten som målats vit. Den vita färgen hjälper nämligen att hålla byggnaderna svala för de värmekänsliga europeerna. Många vakter och kanoner finns längs murarna för att avskräcka eventuella stormingsförsök. På en stor borggård hålls en del av de kvinnliga slavarna fastkedjade medan resten av kvinnorna, männen och barnen hålls fängslade i trånga källarvalv där de knappt alls får mat eller vatten. Guvernören själv bor i en flott våning i centralbyggnaden och varje kväll ställer han sig på balkongen och väljer ut en slavinna för natten.

Utanför fortet har en liten stad vuxit fram ur myllan och det är här det mesta av handeln som inte berör slavar äger rum. Eftersom varken Elminas guvernör eller Ashantirikets kung har velat ta tag i staden har den hamnat i ett sorts ingenmansland där ingen lag eller ordning råder. I staden är det därför den starkes rätt som gäller mellan europeer och afrikaner men de båda sidorna försöker hålla sams eftersom oroligheter är inget som gynnar handeln.

V
ASHANTI

Norr om Guldkusten ligger ett stort och mäktigt land som kallas Ashanti eller Ashantiriket. Landet är uppkallat efter ashantifolket som är det dominerande folkslaget i landet. Ashanti är ett krigarfolk där militären har stor makt och disciplinen är strikt. Genom att kriga mot svagare grannfolk har Ashanti tagit många slavar och lyckats omvandla sitt eget fattiga rike till ett av de mäktigaste i hela Afrika. Det sägs att Ashanti har en stående krigsmakt på 100.000 krigare och att de i fall av nöd kan trumma ihop hela 500.000 krigare om det behövs. Det är därför inte så svårt att förstå att de europeiska guvernörerna längs Guldkusten gör allt för att behålla *status quo ante bellum* (oförändrat tillstånd).

Trots sin makt grundades Ashantiriket så sent som 1670 när krigarhövdingen Osei Tutu satte sig på landets gyllene stol. Det sägs att stolen svävade ner från himlen och landade i Osei Tutus knä som ett tecken från gudarna på att han var utvald att styra landet. Sedan den dagen är den gyllene stolen en helig artefakt i landet och en symbol för hela riket.

Ashantiriket består av ett stort nätverk av byar och minde samhällen. Bara rikets huvudstad kan räknas som

en riktig stad och det är också därifrån som landets kung styr. Själva landet består av varierande terräng. I söder finns den bördigaste marken och de största skogarn. I de centrala delarna dominerar den platta savannen och de många floderna. I norr tornar höga berg och bortom dem ligger Saharaöknen.

För den som vill bege sig in i Ashantiriket väntar många faror. Förutom den krigiska befolkningen lever många vilda djur i naturen och de kan slå till när som helst. De vanligaste djuren man lägger märke till är antiloper, hyenor, lejon, leoparder och elefanter. Det är därför inte ovanligt att europeer ger sig av på jaktsafari, med ashantikungens goda minne givetvis.

KUNGAR AV ASHANTI

Opoku Ware Katakyie 1720-1750
Kusi Oboadum 1750-1764
Osei Kumaa 1764-1777
Osei Kwame Panyin 1777-1803

APPENDIX D

Tidslinje

VIKTIGA ÅRTAL

1725	oktober	Ruud van Visserwijk föds i Amsterdam.
1745	oktober	Ruud van Visserwijk gifter sig med Wendela.
1751	juli	Ruud van Visserwijk besöker västafrika och kommer över spindelmasken.
1752	november	Xolototh-kulten i Amsterdam bildas.
1754	maj	Ruud van Visserwijk hittas död i sin säng.
1754	juni	Leendert van Visserwijk ger rollpersonerna uppdraget.

APPENDIX E

Personregister

UPPDRAGETS KARAKTÄRER

Arjen Jansen	Ruud van Visserwijks vän. Nybliven ledare för Xolototh-kulten.
Bowanna Verte	Voodookvinna från S:t Dominique. Mulatt.
Geert	Leendert van Visserwijks trogne kammartjänare.
Jaan de Vries	Geolog och metallurgisk expert.
Johann van der Meer	Avdankad och alkoholiserad sjöman.
Kwame Kotoya	Ruud van Visserwijks afrikanske vägvisare.
Leendert van Visserwijk	Ruud van Visserwijks far. Rik köpman. Vill veta varför sonen dött.
Louys Meerdink	Xolototh-kultist. Övervakar det Visserwijkska palatset.
Mensah	Vägvisare av Ashantiriket med bas i Elmina. Afrikan.
Myrthe	Arjen Jansens hyresvärdinna.
Nikolaas de Bosch	Professor på Amsterdams Universitet.
Nicolaas Mattheus van der Noot de Gietere	Den nederländske guvernören i Elmina.
Ruud van Visserwijk	Leendert van Visserwijks son. Dog i Amsterdam under mystiska omständigheter.
Wendela van Visserwijk	Ruud van Visserwijks änka.
Xolototh	Afrikansk demon. Har grupper av tillbedjare över hela jorden.
Yeboah	Xolototh-kultist. Andreman efter Arjen Jansen. Afrikan.

SPELHJÄLPMEDEL 1

Ruuds van Visserwijks resejournal

15 juli, 1751
Jag väcktes tidigt på morgonen av min vägvisare Kwame Kotoya. Han såg ut att vara orolig och berättade nervöst att man iakttagit krigare från hagaarefolket inte långt från platsen som vi slagit läger på. Han föreslog att vi omedelbart skulle ge oss av så att våra vägar inte skulle korsas med dessa krigare som sades vara av ett bestialiskt folk. Kwame berättade att de tillbad en mörk gud vid namn Xolototh som sades vara illviljans, mörkrets och mardrömmarnas gud. Jag oroade mig inte särskilt mycket över vägvisarens farhågor eftersom jag antog att de var kraftigt överdrivna. Ändå följde jag hans råd och steg upp eftersom vi fortfarande var många dagars vandring från kusten och jag och ville komma iväg så tidigt som möjligt.

Vår expedition vandrade söderut denna dag. Som vanligt gick Kwame först och visade vägen. Hur denne lille man kunde finna stigar och passager i den täta och kuperade skogen övergår mitt förstånd. Han måste ha begåvats med ett sjätte sinne eller helt enkelt ha en inre kompass.

Sent på eftermiddagen kom vi ut ur skogen och in på slättlandet. Vi slog läger under en grupp mahognyträd som gav oss välbehövlig skugga och åt en god middag. Öster om vår lägerplats fanns några gröna kullar och bortom dem ett mäktigt berg. Jag frågade Kwame om berget hade ett namn och han svarade att man kallade det för Afadjato, berget som bekrigar buskarna. Vidare berättade han att vid foten av berget låg Kalumba, hagaarefolket huvudstad. Kwame var märkbart ängslig men jag ignorerade honom och gjorde mig i ordning för natten.

Mitt i natten vaknade jag med ett ryck. Jag vet inte hur men det kändes som om berget kallade på mig. Utan att säga något tog jag på mig mina stövlar och smög mig ut ur lägret. I månljuset fann jag på något underligt sätt en stig som tog mig upp för kullarna och till den dalgång som låg bakom dem och framför Afadjatoberget. I dalgången sökte jag mig fram till en stad som inte liknade någon annan jag sett. Den var varken afrikansk eller europeisk, den var mycket äldre och mycket mer skrämmande. Plötsligt kastade sig vilda hagaarekrigare över mig och tog mig tillfånga. Som ett djur släpades jag genom staden till en gigantisk grottöppning i Afadjatoberget. Instinktivt kände jag en obeskrivbar ondska från öppningen som om den var nedgången till helvetet.

En häxdoktor iklädd en hemsk spindelliknande ansiktsmask kom fram till mig. I ena handen höll han i en skallra och i den andra en offerdolk. Han skakade exhalterat i skallran och skrek åt mig på ett obegripligt språk. Jag insåg att min sista stund var kommen om jag inte gjorde något. Med en övermänsklig kraftansträngning lyckdes jag slita mig loss från krigarna och rycka masken från häxdoktorns huvud innan jag flydde in i grottöppningen.

Vad som sedan hände i grottan är för mörkt och för fasanfullt för att berättas i ord. Jag kan bara be att vite krist beskyddar min själ och tar emot mig när min tid är inne. Vad som hände i grottan kommer jag att behålla för mig själv. Det är min stora hemlighet som jag med mig i döden.

Efter de hemska upplevelserna i grottan lyckades jag fly ut ur dalgången och tillbaka till vårt läger. Jag väckte Kwame och när jag hastigt berättade vad jag varit med om beslutade han om omedelbar avfärd. Hastigt bröt bärarna lägret och vid soluppgången var vi redo att ge oss iväg. Soluppgången denna morgon tycktes dock inte lika vacker som den tidigare varit.

16 juli, 1751
Hela dagen har vi i rask takt vandrat söderut och följt Voltaflodens östra strandkant. Jag tror om vi någonsin hade några förföljare att vi nu lyckats skaka av dem. Något förunderligt och skrämmande hände idag. Vid middagstid tog vi en kort rast vid en liten sjö för att hämta andan och få i oss något ätbart. Medan Kwame ordnade med maten tog jag fram masken som jag tagit från häxdoktorn. Jag tittade länge på den och sedan beslutade jag mig för att kasta den i sjön. Jag sträckte armen bakåt men av någon underlig anledning kunde jag inte kasta bort den. Har den redan blivit mig kär som om den vore ett ärat arvegods? Kanske ska jag ta med mig den till Amsterdam som en souvenir? Det kan väl inte göra någon skada?